# Photoshop CC 漫画绘制技法




三虎　蔡安宁◎编著

赠
动漫人物造型、动作图谱400图
线稿上色实例5个

清华大学出版社

# Photoshop CC 漫画绘制技法




三虎　蔡安宁◎编著

清华大学出版社
北京

## 内 容 简 介

本书从 Photoshop 动漫创作的实际应用出发，本着易学易用的原则，从零点开始学习动漫创作，通过大量实战应用实例的学习，全面、系统地介绍了动漫创作的基本步骤与应用技巧。

全书共分为 10 章，对 Photoshop CC 在动漫创作方面的基本操作和技法进行全面而详细的介绍，主要内容包括初学者进行动漫创作必须掌握的基本知识、创作方法和技巧。从基础知识入手，引导读者逐步学习漫画和 Photoshop 的应用，包括用 Photoshop CC 制作网点、绘制线稿、上色处理、绘制各种人物形象（包括卡通、写实、游戏等类型），以及各种漫画场景的绘制。在讲述的过程中，循序渐进地引导读者学习创作动漫作品的基本技能，通过对这些作品的学习，相信读者一定能快速掌握利用 Photoshop 进行动漫创作的各种技巧。

本书内容详实、实例丰富、图文并茂，适合动漫创作、图形绘制的读者学习，也适合无基础、又想快速掌握 Photoshop CC 进行动漫创作的读者自学，还可作为动漫培训班、职业院校以及大中专院校动漫和艺术类专业教学用书。





**图书在版编目（CIP）数据**

Photoshop CC 漫画绘制技法/三虎，蔡安宁编著. —北京：清华大学出版社，2016
（动漫梦工场）
ISBN 978-7-302-41997-6

I. ①P… II. ①三… ②蔡… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2015）第 263150 号

**责任编辑**：朱英彪
**封面设计**：刘　超
**版式设计**：魏　远
**责任校对**：马子杰
**责任印制**：宋　林

**出版发行**：清华大学出版社
**网　　址**：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
**地　　址**：北京清华大学学研大厦 A 座　　**邮　　编**：100084
**社 总 机**：010-62770175　　**邮　　购**：010-62786544
**投稿与读者服务**：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
**质量反馈**：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
**印 装 者**：北京嘉实印刷有限公司
**经　　销**：全国新华书店
**开　　本**：185mm×260mm　**印　　张**：16　**插　　页**：2　**字　　数**：359 千字
（附 CD 光盘 1 张）
**版　　次**：2016 年 2 月第 1 版　**印　　次**：2016 年 2 月第 1 次印刷
**印　　数**：1～3500
**定　　价**：59.80 元

产品编号：055414-01




# 前言

**动漫梦工场** | Photoshop CC 漫画绘制技法





## 初识“动漫”

漫画是绘画艺术的一个品种，它常用夸张、比喻、象征、拟人、寓意等手法，直接或隐晦、含蓄地表达笔者对纷纭世事的理解及态度，是含有讽刺或幽默的一种浪漫主义的绘画。它同其他绘画的主要区别在于独特的构思方法和表现手法。它具有讽刺与幽默的艺术特点，以及认识、教育和审美等社会功能。



## 什么是Photoshop CC

Photoshop CC（Creative Cloud）是Adobe公司于2013年7月推出的最新版本的图形图像处理软件。它除了保留以前版本的绘画功能之外，还新增了很多功能，如相机防抖动功能、Camera RAW功能改进、图像提升采样、属性面板改进、Behance集成、同步设置以及其他一些有用的功能。Photoshop CC具有易学易用的优点，强大的功能和简易的操作使其赢得了众多图像编辑和美术工作者的青睐。

Photoshop CC是一款功能强大的图像处理和图像绘制软件，广泛应用于数码照片处理、平面广告设计、图像特效制作以及插画绘制等。



## 本书特色

本书是专门为热爱动漫创作的朋友们精心打造的，从Photoshop动漫创作的实际应用角度出发，本着易学易用的特点，从零起点开始学习动漫创作，通过对大量实战应用实例的学习，读者可以直观地学习到利用电脑软件进行动漫创作的方法及实现各种绚丽效果的技法。



### 专业视角

本书由国内资深的动漫创作家和从事Photoshop动漫创作的高级培训教师精心编著，目的是为了培养读者优秀的专业动漫创作能力。



### 知识主线

本书内容包括漫画和Photoshop CC的基础知识、制作网点、绘制线稿、上色处理，以及各种类型的人物造型（包括卡通、写实、游戏等类型）和各种漫画场景的绘制。在讲述的过程中，循序渐进地引导读者学习创作动漫作品的基本技能，通过对这些作品的学习，相信读者一定能快速掌握利用Photoshop进行动漫创作的各种技巧。

### 直观易懂

本书在讲解动漫实例时基本做到了每个步骤对应一张图片，以方便读者能够轻松完成各种难易程度的操作，能有效提高读者的实际操作能力。

### 技能提升

在每个实例讲解结束后，特意安排了“上机练习”部分，由读者独立完成该部分的实际操作，以提升读者的软件操作技能和拓展动漫创作理念。

## 适读人群

- 准备学习或者正在学习Photoshop CC创作动漫的初学者。书中大量的操作技巧可以快速地加深读者对该软件熟练运用的程度。
- 对Photoshop CC创作动漫有一定的了解，但缺少实际操作的读者。通过本书相应的上机实训，可以快速地提高读者的实际应用水平。
- 各类院校美术及相关专业的学生以及对Photoshop CC动漫创作有浓厚兴趣，并且希望将来能从事动漫设计工作的读者。

## 超值赠送

为了方便读者边学边练，本书配有一张素材光盘，该光盘收录了书中所有实例的源文件以及创作所需的素材图片。合理利用本书的光盘，能有效地缩减读者学习时所用的时间。

除此之外，我们特意搜集和整理了这些年来绘制的各类动漫人物造型、动作图谱400幅，以及人物线稿上色实例 5个，免费赠送给大家，以方便大家临摹学习和参考。读者可登录清华大学出版社网站（www.tup.com.cn）及蒲公英教育平台（www.catics.org）进行下载。

## 编辑团队

本书由三虎、蔡安宁编著。其中，第1~8章由蔡安宁（广西民族大学艺术学院）编写，参与本书编写工作的人员还有尹新梅、杨仁毅、邓建功、李勇、王进修、胥桂蓉、蒋竹、朱世波、唐蓉、杨路平、黄刚、王政、曹洪菲、陈冲、黄君言、李思佳、邓春华、何紧莲、寇吉梅、胡勇、李彪、刘可立、罗玲、王雨楠等，在此向所有编写人员表示衷心的感谢。

更要感谢购买本书的读者，因为您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的电脑图书。

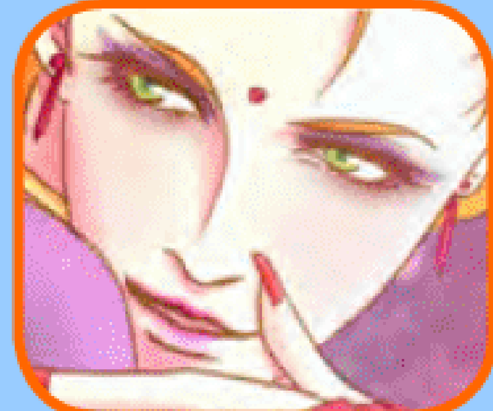
编　者

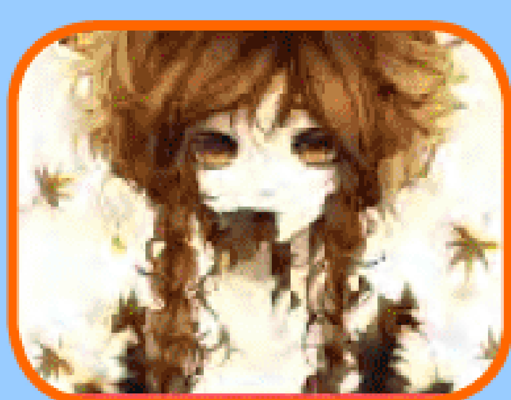
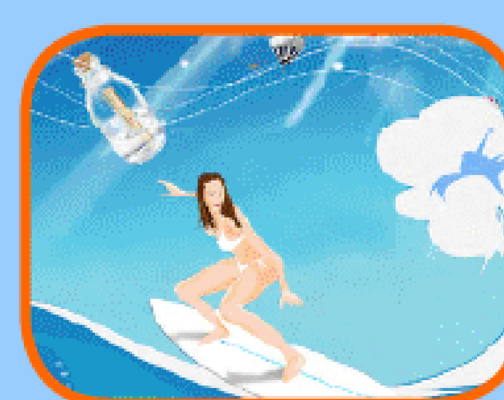
# 目 录

Contents





















第5章 Photoshop CC上色处理




第6章 用Photoshop CC绘制卡通美少女

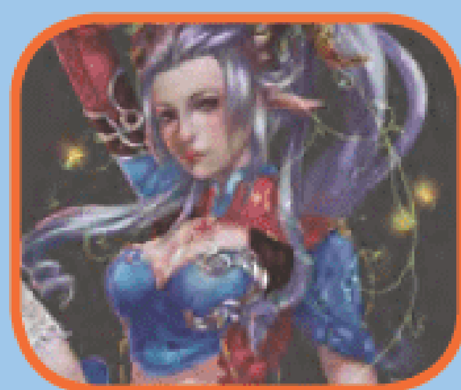



第7章 绘制写实美少女

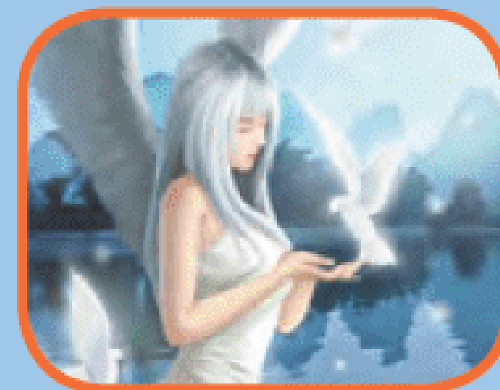



第8章 绘制游戏美少女

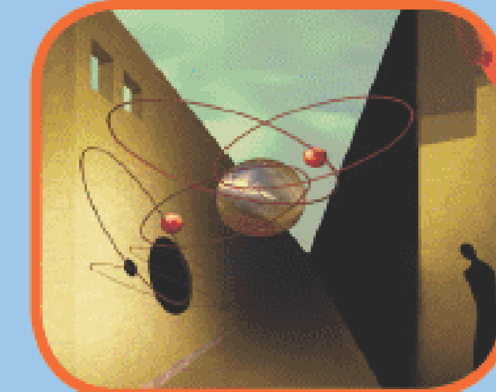










OME OVE





# 第1章

The 1st Chapter

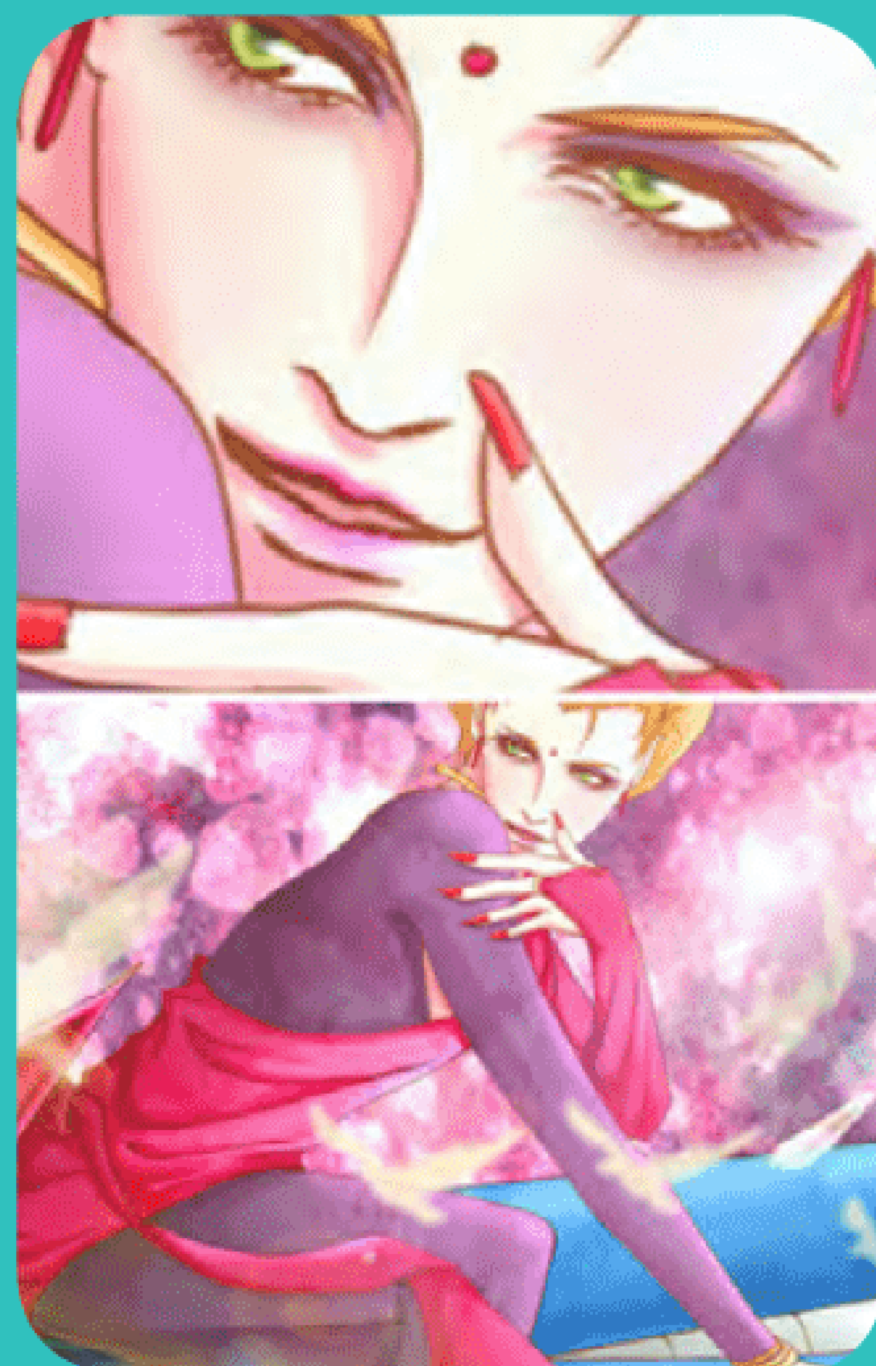


## 漫画基础知识

学好CG漫画的绘制，必须掌握一些漫画相关的基础知识，了解传统绘画与电脑绘图的区别、漫画的风格，熟悉漫画常用工具介绍，掌握透视、漫画人物的头身比等技术要领。只有掌握了这些基础功之后，才能绘制出有正确透视和人体比例的漫画人物，也才能绘制出一幅幅合格的漫画人物和场景。







## 1.1　漫画的基本概念

漫画是指通过虚构、夸饰、写实、比喻、象征、假借等不同手法，描绘图画来述事的一种视觉艺术形式，是静态影像，没有声音，可以加上文字、对白、状声词等来辅助读者对画的理解。漫画是静态所以不是动画影片，没有声音所以不是配图广播剧，但其有述事的功能，能表达一个概念或故事，所以不是浮世绘。漫画一般不会全采用写实，所以不是风景画、人物画、速写写生等写实画，主要为图画搭配文字，而不是以文本或小说为主体，所以不是文学书籍或绘本中附的插图。

“漫”字，与漫笔、漫谈的“漫”字用意相似。漫笔、漫谈在文学中是随笔、小品，而漫画则是绘画中的随笔、小品。

漫画艺术是人类智慧的结晶，它凝聚着人类文明的精华，正是这些深厚的文化积淀作为养料，使漫画发挥出强大的艺术生命力。漫画作为一种艺术门类，因为里面的人物都显得那么可爱、逼真，使人一看到就会被他们吸引，而无法自拔，所以深受世界人民的喜爱，人们把漫画称之为没有国界的世界语，并被西方艺术评论家们誉为“第九艺术”，漫画艺术被提升到一个前所未有的高度。土耳其是现代漫画起步较早的国家之一，他们也把漫画升格为与其他绘画艺术同属于美术范畴，和绘画、雕塑、版画、摄影、建筑并称为当代艺术六大门类。漫画家不仅仅要会画画，还要会编故事。换言之，漫画家就是用一个个方格中的画面来讲故事的人，漫画家 = 故事家 + 画家，两种缺一不可。很多漫画的画风唯美烂漫，但是画家忽略了重点，故事才是整个作品的灵魂，画家们笔下的人物和创造出的世界，正是因为有了故事脚本，才被赋予了灵魂和深入人心的魅力，如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1



图 1-2

漫画这个画种，在国际上尚无统一的名称。在西方，人们习惯地称之为“讽刺画、卡通、幽默画、反面作品和滑稽画”，“漫画”包含着“随意”画的意思，此后就一直沿用这



个叫法。

## 1.2 传统绘画与电脑绘图的区别

传统绘画与电脑绘图从本质上来讲是没有什么不同的，从形式上来讲仅仅是工具不同而已。传统绘画主要是铅笔和颜料，如图 1-3 所示。而电脑绘图则是数位板和鼠标。电脑绘图需要传统绘画的素描、配色等这些绘画基础，但和传统手绘相比，电脑绘图有着无法超越的便利性和表现力，还有与时代同步的时尚元素，其通过计算机的功能处理，在绘制过程中，可以随时修改，而且可以及时调整漫画，使漫画呈现出最佳效果，为画家提供了很好的便利性，并且电脑绘图绘画出来的漫画肌理逼人，更加受到人们的喜爱，如图 1-4 所示。



图 1-3



图 1-4

同样，传统绘画有着电脑绘图无法比拟的质感。传统绘画往往具有独特的艺术审美价值和感染力，通过手绘的漫画，都有一种独特的气质，它散发着一种梦幻和神奇交织的气息。传统绘画本身是一种艺术实践活动，运用线条、色彩、造型和构图，根据一定的形式和想象力进行搭配组合，完成绘画作品不仅是表现形式的作用，而且还是内容体现，画家想象力的传达，即绘本主题。

传统绘画与电脑绘图各具千秋，又各存不足，成功的绘本作品是将两者结合起来，取两者之长，避两者之短，既少了单纯电脑绘画的呆板，增强了作品的艺术感染力，又方便了修改与储存。色彩厚重自然，层次感丰富，能更明确地表达漫画家的意图及其情感，使绘本更趋于完美。

现代漫画是一种全新的漫画形式，除继承了传统漫画的诸多特点外，还拓展了它的取材范围和表现手法，画面则更加精致，更加趋向写实。与传统漫画不同的是，它受电影影响比较深，带有分镜头的感觉，甚至像一个画出来的分镜头剧本。现代漫画又称新漫画、卡通漫画，主要是受了日本漫画的影响，图画并不独立而是相互呼应，与文字完全结合在一起，且每页不限制一图，这是传统漫画没有的。

## 1.3 漫画常用工具介绍

“工欲善其事，必先利其器。”因此，在进行漫画创作之前，首先需要了解创作漫画应必备的基本工具。

由于漫画风格多种多样，绘制时所用到的工具也五花八门。下面介绍几种较常用的基本绘制工具。

- **原稿纸：**日本常用 B5，国内则一般用 A4，要注意纸要细腻光滑。平时练习时用一般的复印纸就行，如图 1-5 所示。
- **拷贝台：**由于网点纸分为纸网和胶网两种，尤其是纸网的透明度较低，所以要用拷贝台来加大纸网的透明度，以便割网、贴网时能够准确无误，如图 1-6 所示。

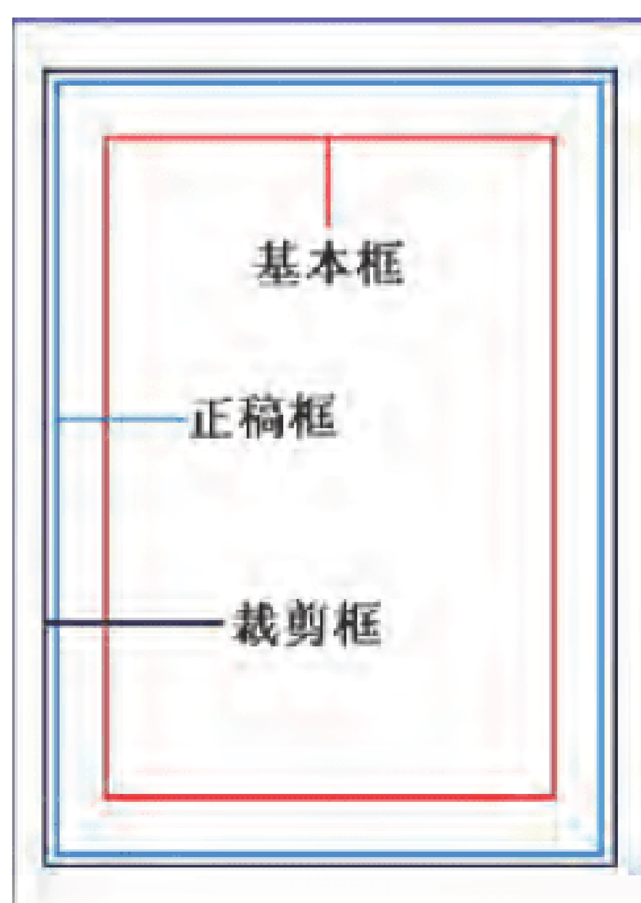
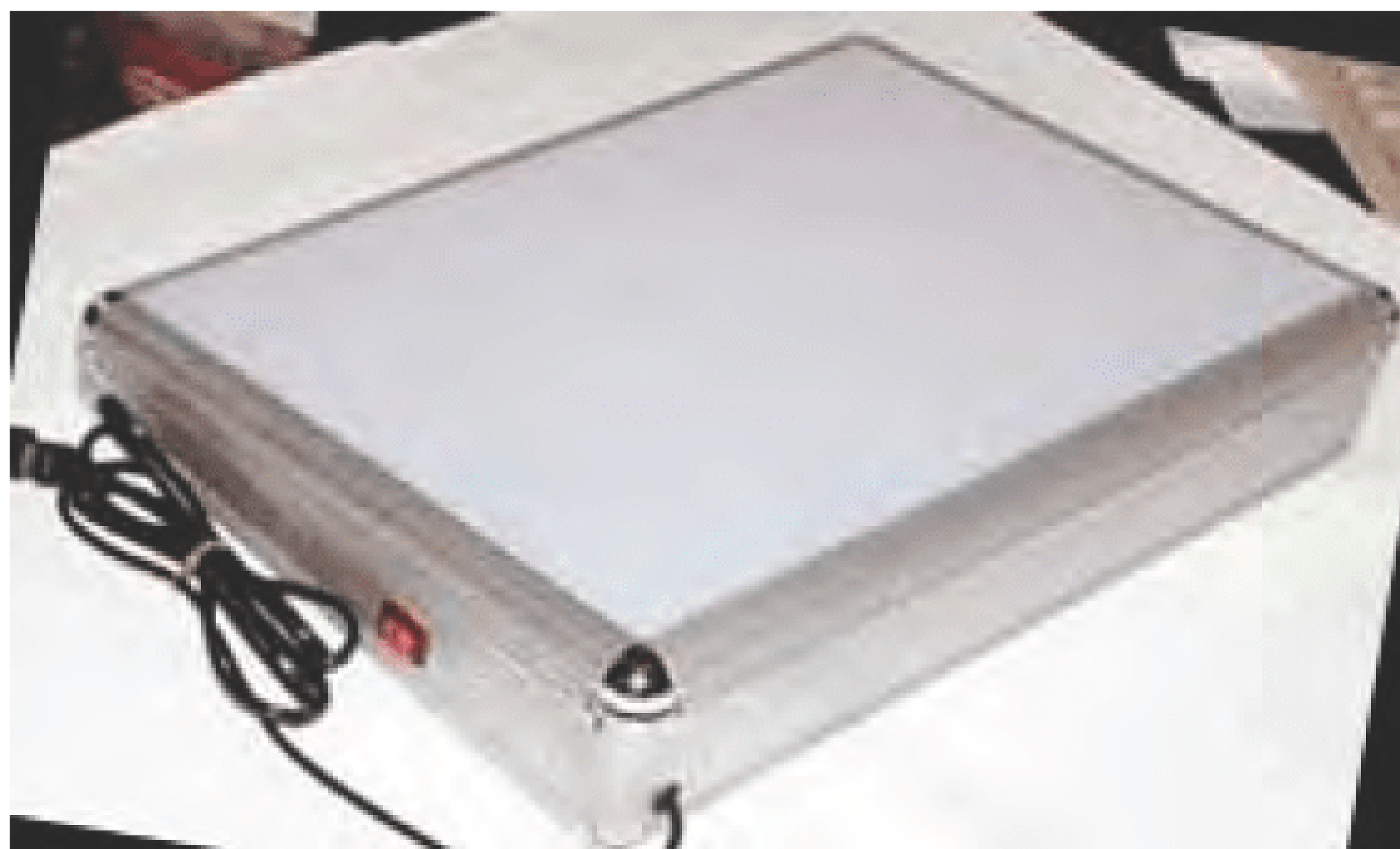


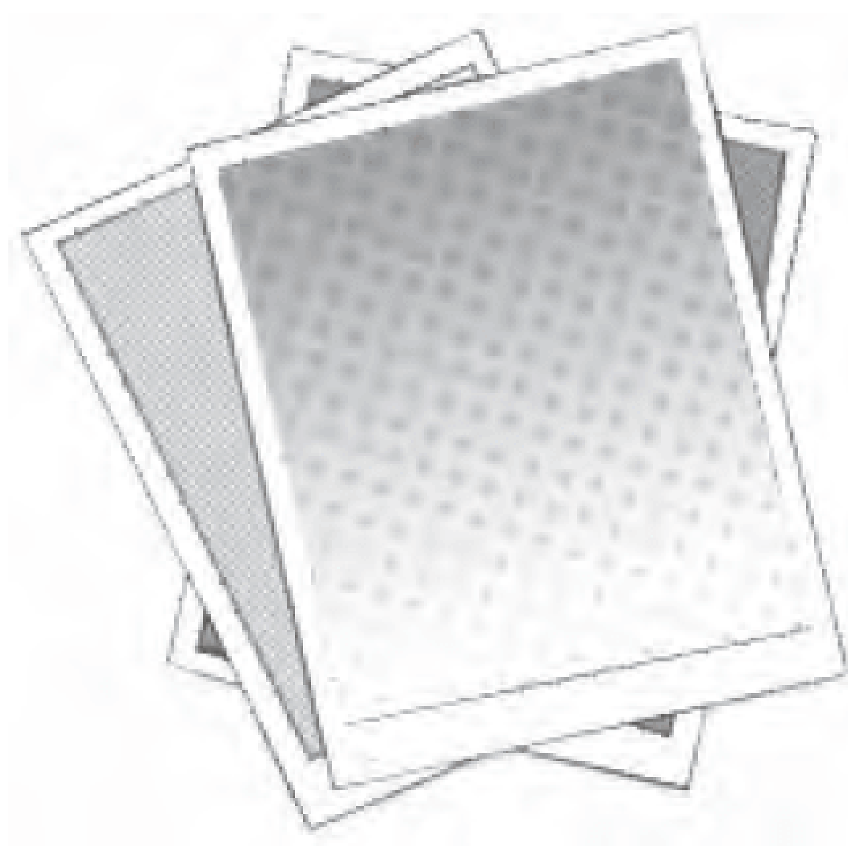
图 1-5


图 1-6

- **美工刀、笔刀和压网刀：**通常用于刮网和割网，美工刀一般用来割网，而笔刀一般用来刮网。由于网点纸的粘度有限，还需用压网刀将网点纸牢固地粘贴在稿纸上，也可以用很钝的笔刀代替，如图 1-7 所示。
- **网点纸：**用来添加灰色调或其他特殊效果。网点纸的图案很多，最常用的是“灰网”和“渐变网”，还有一些“环境网”和“图案网”可配合使用。网点纸的种类分为纸网和胶网两种，如图 1-8 所示。



图 1-7


图 1-8



- **蘸水笔：**用来上墨线，其种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，可以根据所画内容的不同选用不同粗细的蘸水笔，如图 1-9 所示。



图 1-9

- **硬 G 笔尖：**韧性不及软 G 好，但易控制，可画衣服、人物轮廓，如图 1-10 所示。
- **D 型笔尖：**介于 G 与学生笔之间，线条随意易控制，可画背景、效果线，如图 1-11 所示。



图 1-10



图 1-11

- **学生笔尖：**笔质较硬，线条弹性小、比较细、无变化。可用来绘景物背景、花纹，如图 1-12 所示。
- **小圆笔尖：**笔尖很尖，画出线也非常细，适合画五官、头发、点描，如图 1-13 所示。

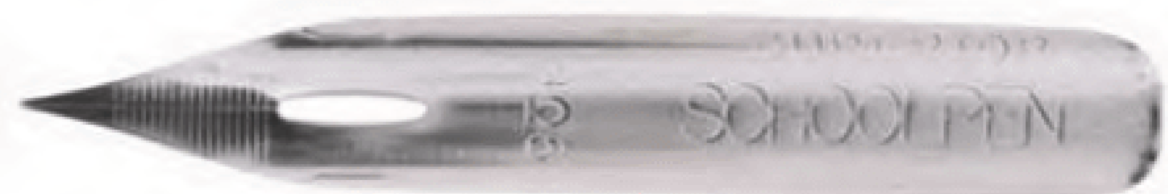



图 1-12

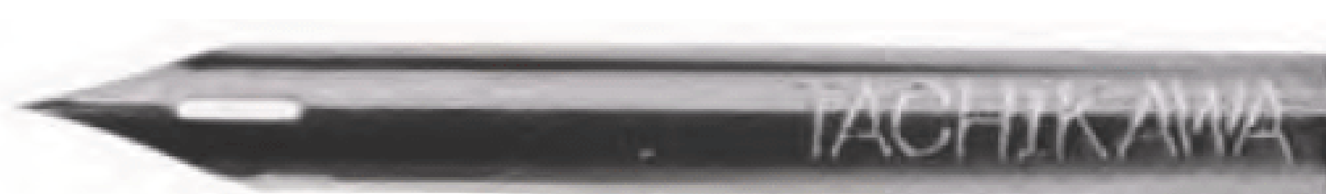



图 1-13

下面介绍电脑绘图所用到的工具。

使用电脑绘图，首先需要的是绘图软件，如系统软件自带画图程序，专业的漫画绘图软件有 Photoshop、CorelDRAW、freehand 和 SAIEasy、Paint、Tool、SAI 等。电脑绘图对于专业漫画人员来说，除了电脑软件外，还必须有手绘板。

## 1.4　手绘板的选择与使用方法

### 1.4.1　认识手绘板

手绘板即数位板，又名绘图板、绘画板等，是计算机输入设备的一种，通常是由一块板子和一支压感笔组成，如图 1-14 所示。

与手写板所不同的是，手绘板主要用于绘画创作方面，就像画家的画板和画笔，在电

影中常见的逼真的画面和栩栩如生的人物，据说就是通过手绘板一笔一笔画出来的。手绘板的这项绘画功能，是键盘和手写板无法媲美之处。手绘板主要面向设计、美术相关专业师生、广告公司与设计工作室以及 Flash 矢量动画制作者。



图 1-14

手绘板可以让你找回用笔在纸上画画的感觉，不仅如此，它还能做很多意想不到的事情。它可以模拟各种各样的画家的画笔，例如模拟最常见的毛笔，当用力大的时候，毛笔能画很粗的线条；当用力很轻的时候，它可以画出很细很淡的线条；也可以模拟喷枪，当用力一些的时候，它能喷出更大的范围的墨，而且还能根据笔的倾斜角度，喷出扇形等效果。除了模拟传统的各种画笔效果外，它还可以利用电脑的优势，做出使用传统工具无法实现的效果，例如根据压力大小进行图案的贴图绘画，只需要轻轻几笔就能很容易绘出一片开满大小形状各异的鲜花芳草地。

值得一提的是，如果给手绘板配上合适的软件，它将会产生意想不到的效果。例如结合 Painter、Photoshop、墨客 M-Brush 等绘图软件，可以创作出风格各异的作品，如油画、水彩画、素描等。用手绘板和压感笔，结合 Painter 软件就能模拟 400 多种笔触，如果觉得不够，还可以自己定义。

## 1.4.2 手绘板选择的方法

面对市面上品牌众多的手绘板，如何挑选手绘板，就是一个技术活了，因为现今手绘板市场山寨产品甚多，鱼目混珠的现象屡见不鲜，消费者一不小心就会买到伪劣产品。

手绘板的选择一般把握下面几个要点即可。

### 1. 尽量选择大品牌

无论是笔记本、相机，还是手绘板，品牌是所有数码产品选购中的重要参考指标。手绘板从品牌划分上，主要有 Wacom（如图 1-15 所示）、友基（如图 1-16 所示）、汉王（如图 1-17 所示）、现代、绘王、凡拓、文明、蒙恬、摩根触控、精灵和威艾等。一线品牌有 Wacom、汉王和友基，Wacom 公司的产品根据不同用户群体分为 Bamboo、影拓两大系列；汉王手绘板主要分为创意星人、创意大师、绘画大师等系统；友基手绘板分为漫影、绘影、Rainbow 三大系列，其中绘影系统分为绘影和绘影 II。二三线品牌有高漫、丽境、



凡拓、文明、蒙恬、摩根触控、精灵、威艾等。




图 1-15




图 1-16




图 1-17

### 2. 主要技术指标

手绘板的主要参数有压力感应、读取速率、坐标精度和分辨率等，其中压力感应级数是最重要的参数。手绘板压感分为 512、1024 和 2048 这 3 个级别，如图 1-18 所示。

### 3. 分辨率

手绘板常见的分辨率有 2540、3048、4000 和 5080 这 4 种，分辨率越高，其绘画精度越高，如果手绘板精度不够，将笔放在手绘板上，光标可能因为精度不够而不停抖动。

### 4. 可使用面积

可使用面积即手绘板尺寸（如图 1-19 所示），也是选择时的一个非常重要的参数。常见的板面大小有 4×6、4×5、6×8 和 9×12。（单位为英寸，1 英寸 =2.54 厘米）



图 1-18



图 1-19

### 5. 压感笔

压感笔分为有源无线和无源无线两种。

有源无线是指在笔内装置电池的无线笔，如友基、绘王和凡拓等。

无源无线是指笔内不需要装置电池的无线笔，如 Wacom、绘王等，如图 1-20 所示。

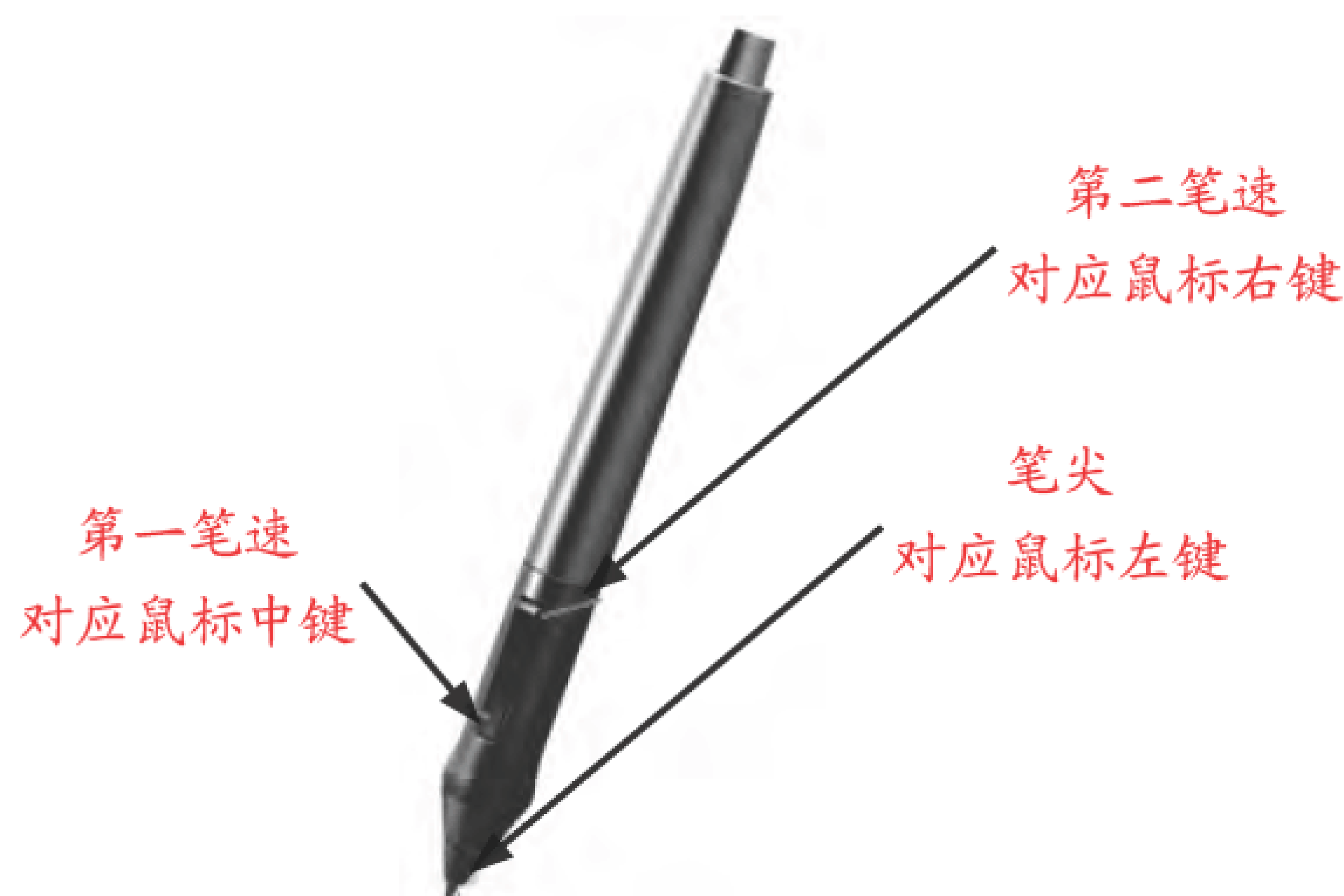



图 1-20

## 1.4.3 压感笔的使用

压感笔的使用方法如下。

（1）握笔：与平常握铅笔或钢笔的方法一样握压感笔即可。将压感笔倾斜到一定程度，以手感舒服为标准。

（2）移动光标：压感笔能够在距手绘板 5mm 外的地方对内容进行识别，所以在移动光标时，没有必要一定让笔尖紧触手绘板的表面。使用压感笔与在显示器上移动光标的方法一样，在手绘板表面上微微举起压感笔，然后将笔移动到所希望的位置，手绘板上的工作区域与整个电脑屏幕一一对应。

（3）单击：用笔尖轻点手绘板表面一次。

（4）双击：用笔尖轻点手绘板表面两次。

（5）压感笔进行文件或图标拖动的方法是先单击想要的文件或图标，然后保持笔紧贴手绘板的表面并开始移动。

## 1.4.4 手绘板的使用

电脑绘画技法种类繁多，各有千秋。从电脑绘画软件来说，常用的软件有 Photoshop、Flash 以及 Painter 软件，这些软件中有丰富的笔刷样式，而手绘板的问世更推动了电脑绘画的发展。

使用手绘板的方法如下。

（1）将手绘板连接到电脑上，如图 1-21 所示。

（2）安装手绘板驱动程序。

（3）打开手绘板的属性程序，在属性对话框中对各参数进行设置，如图 1-22 所示。

（4）在属性对话框中设置笔的灵敏度和压杆力度等参数值。然后打开画图软件，使用画笔工具就可以像在白纸上绘画一样使用手绘板，如图 1-23 所示。



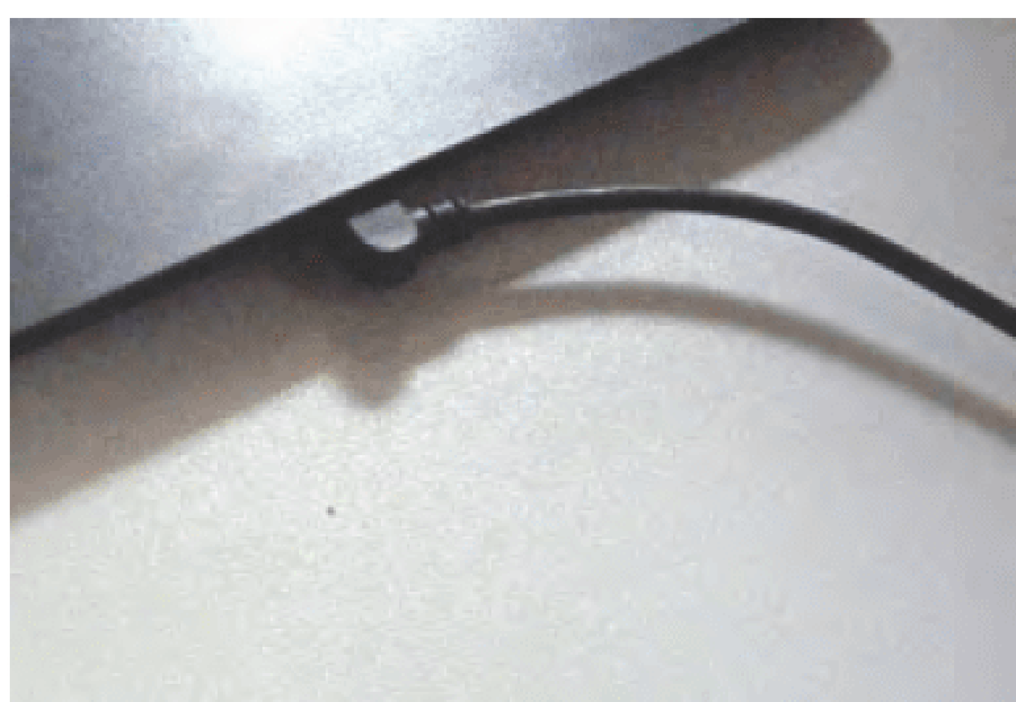


图 1-21

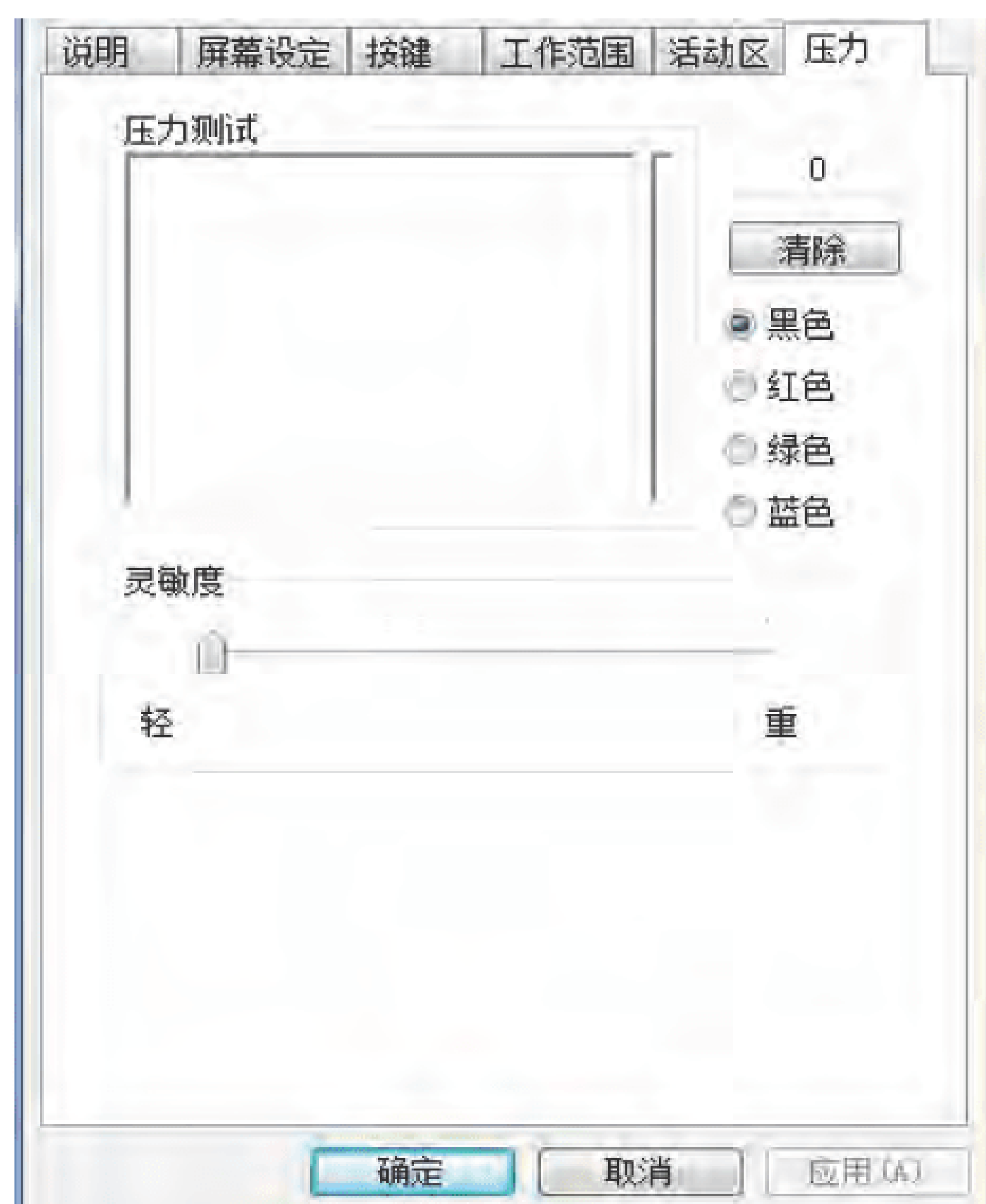



图 1-22

（5）对画笔参数进行设置，选择“画笔预设”，然后在其列表框中选中“形状动态”复选框，最后在其右侧分别设置“大小抖动”“钢笔压力”等参数，如图 1-24 所示。



图 1-23




图 1-24

## 1.4.5 手绘板与绘图软件的结合

电脑绘画技法种类繁多，各具千秋。从电脑绘画软件来说，常用的既容易上手，又比较出效果的有 Photoshop 软件中的各种笔刷表现技法、Flash 软件中的各种表现技法及 Painter 软件中各种笔刷表现技法等。值得一提的是，手绘板的问世更加推动了电脑绘画的发展，如图 1-25 所示。

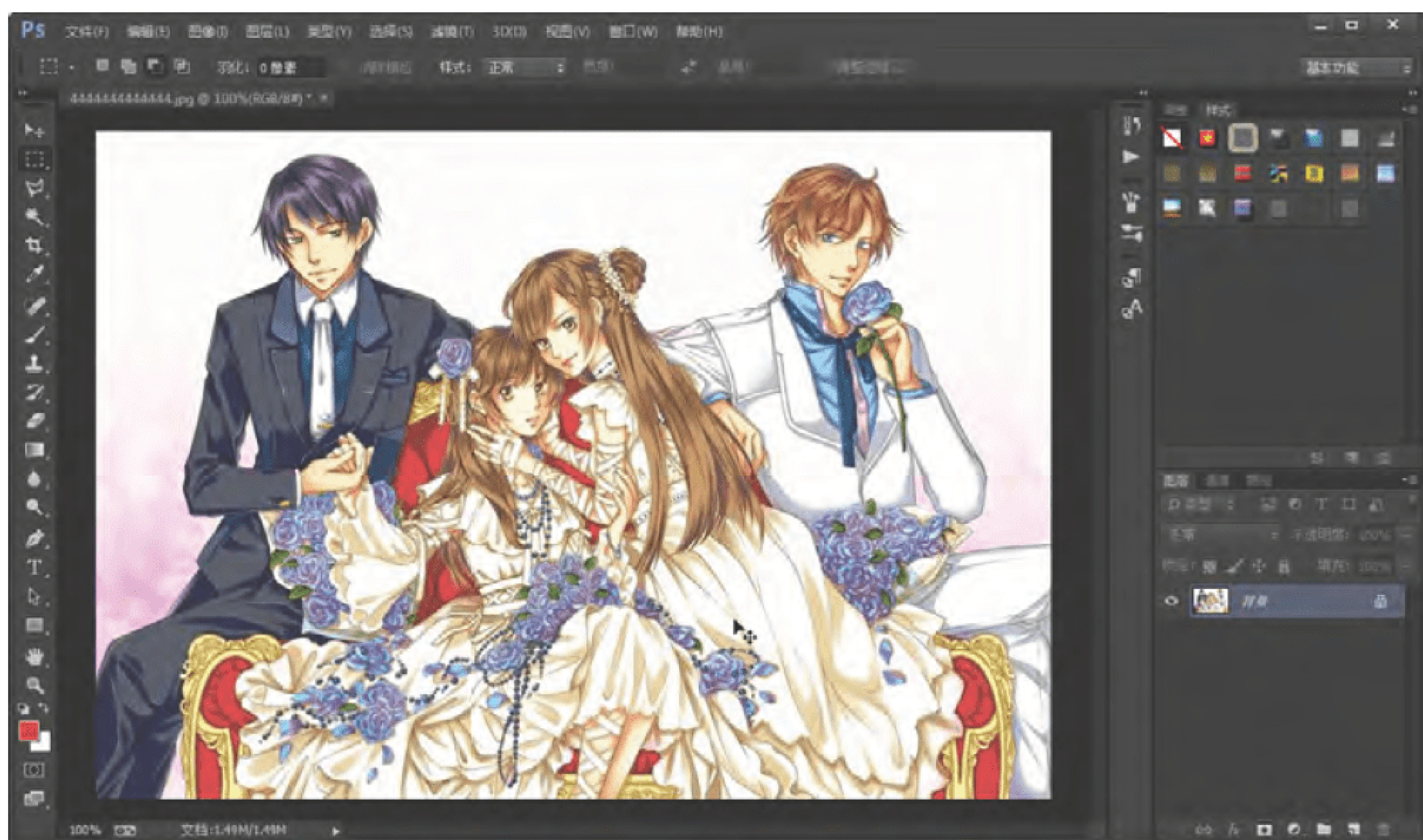


图 1-25

Photoshop 是一种最常见的文字图像处理软件，其功能庞大，比较常见的应用领域是照片修理，文字及图片排版，以及电脑绘画。手绘板的应用让 Photoshop 软件的笔刷操作起来更趋于自然，如同铅笔在纸上画画一样自如，尤其是在电脑绘画中，对压杆的轻重可画出来线条的轻重，保证线条的节奏感。在 Photoshop 软件中笔刷的多样性也同样丰富了电脑绘画技法的表现，这些表现力丰富的笔刷加上手绘板的自如表现，可以让电脑绘画变得更加平民化、易操作化，如图 1-26 所示。

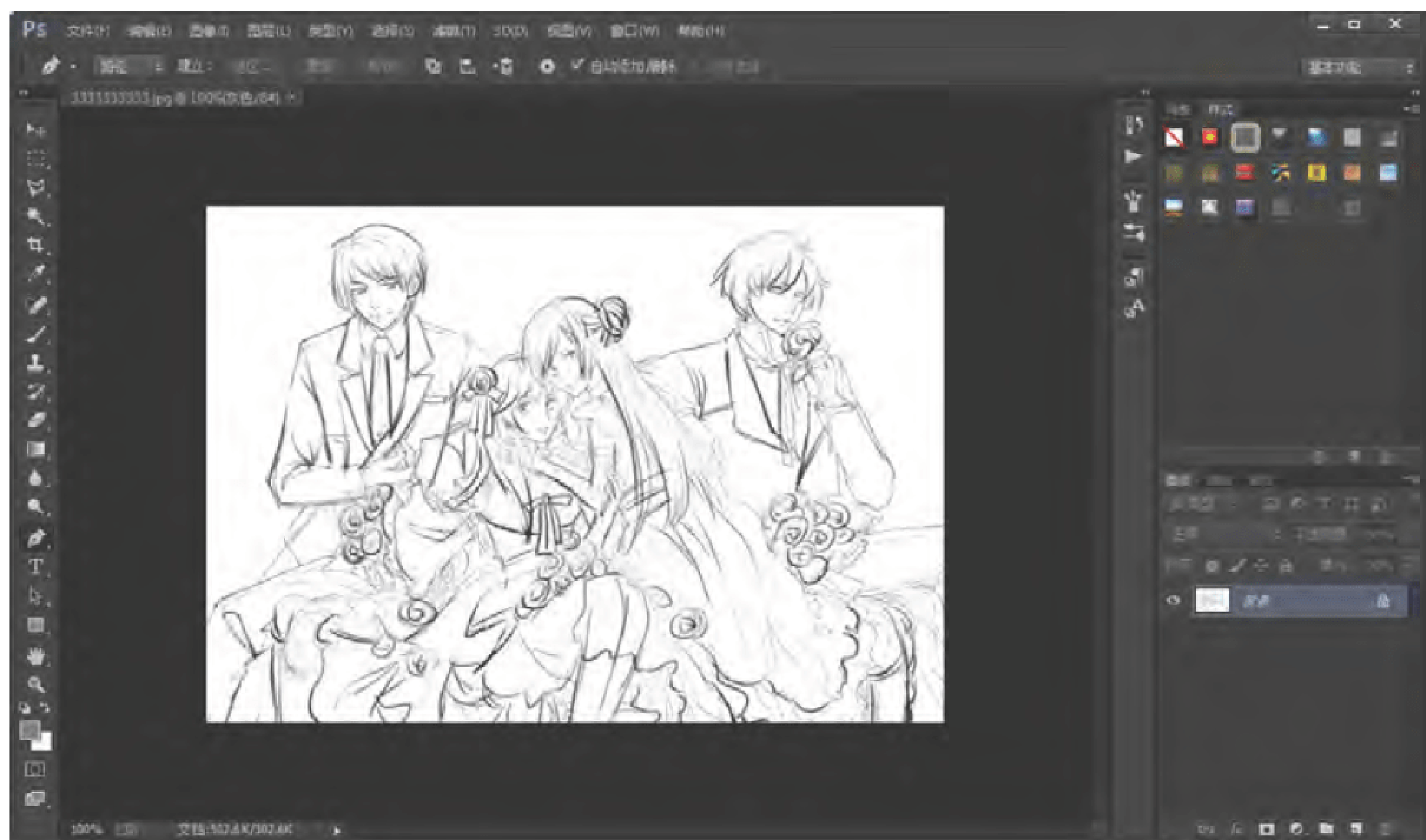


图 1-26



电脑绘画绘本是完全在电脑中运用软件操作的方式绘制绘本，在这个信息时代，较手绘而言，电脑绘画无疑是一种更时尚的绘画方式，但它在情感的表达上不具备传统手绘本那么强烈的艺术感染力。电脑绘画绘本的特点就是具有丰富的表现力，时尚元素比较丰富，具有时代感，它手法多样，肌理逼真，并且它对绘画者本身的绘画能力相对于传统手绘本来讲没有那么高的要求。其操作过程中便捷和人性化的特点使保存和修改十分方便，在绘制过程中可以利用历史记录返回上几次操作，便于查看效果，及时调整以呈现最佳效果，使其绘制的物体形态严谨，并且在排版过程中优势颇大，可对文字图片多次试验，将其调整成最佳排版。

# 1.5　绘画必备基础

## 1.5.1　透视

### 1. 透视的概念

“透视”是绘画法理论术语。“透视”一词原于拉丁文“perspclre”（看透）。最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见景物准确描画在这块平面上，即构成该景物的透视图。后来将在平面画幅上根据一定原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。

简单说就是通过透明平面（透视学中称为“画面”，是透视图形产生的平面）观察，研究透视图形的发生原理、变化规律和图形画法，最终使三维景物的立体空间形状落实在二维平面上。

由于人的眼睛特殊的生理结构和视觉功能，任何一个客观事物在人的视野中都具有近大远小、近长远短、近清晰远模糊的变化规律，同时人与物之间由于空气对光线的阻隔，物体的远、近在明暗、色彩等方面也会有不同的变化。

### 2. 透视的种类

透视分为形体透视和空间透视。

形体透视亦称几何透视，如平行透视、成角透视、倾斜透视、圆形透视等。

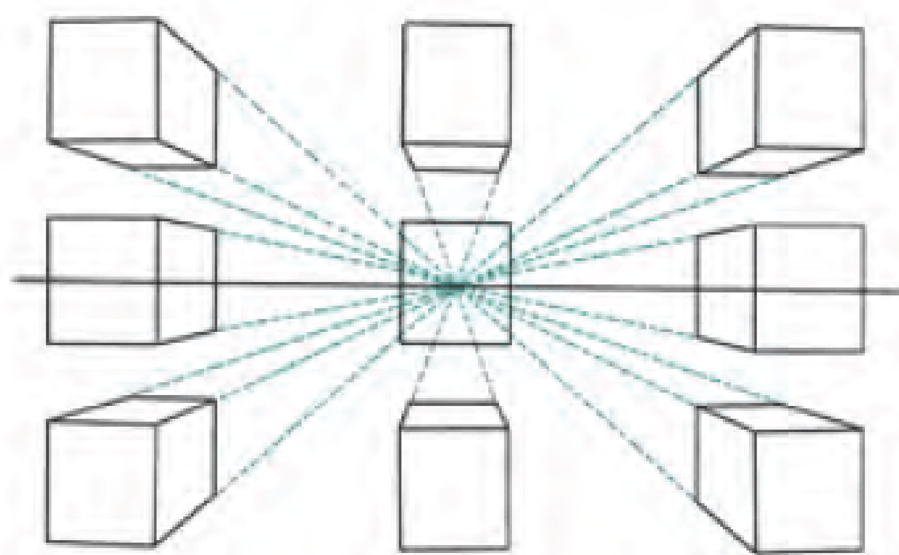
空间透视亦称色彩透视，是指形体近实远虚的变化规律，如明暗、色彩等。

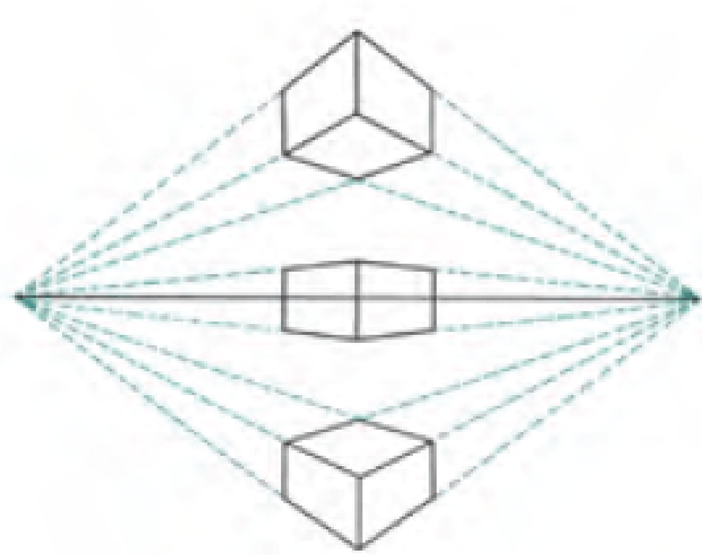
在漫画的创作中只需掌握下面的一点透视、两点透视和三点透视即可。

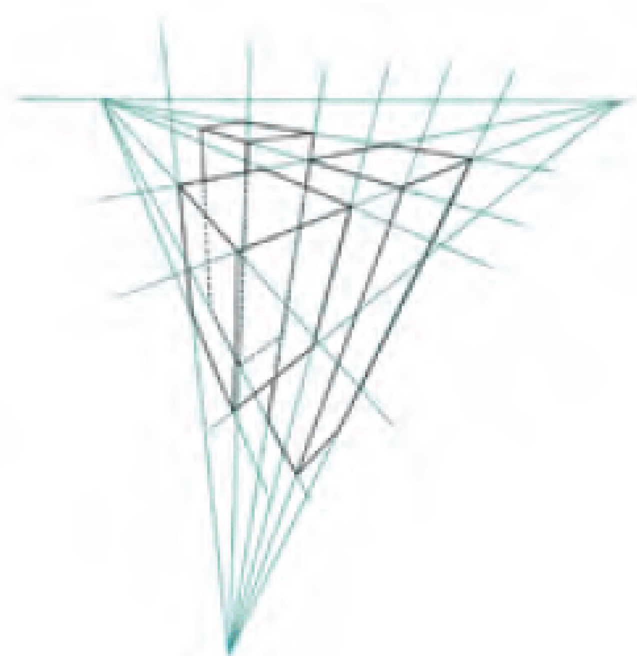
- **一点透视：**如果建筑物有两组主向轮廓线平行于画面，那么这两组轮廓线的透视就不会有灭点，而第三组轮廓线就必然垂直于画面，其灭点就是心点 s°，这样画出的透视称为一点透视。在此情况下，建筑物就有一个方向的立面平行于画面，故又

称正面透视，如图 1-27 所示。

- **两点透视：**即成角透视。在平行透视中假设所有的物体都是平行摆放的，而实际物体与画面常常会成一定的角度，因此运用两点透视就能较准确地表现每一个物体。两点透视画面效果比较自由、活泼，反映空间比较接近于人的真实感觉。缺点是角度选择不好，容易产生变形，如图 1-28 所示。
- **三点透视：**一般用于超高层建筑的俯瞰图或仰视图。第三个消失点，必须和画面保持垂直的主视线，必须使其和视角的二等分线保持一致，如图 1-29 所示。

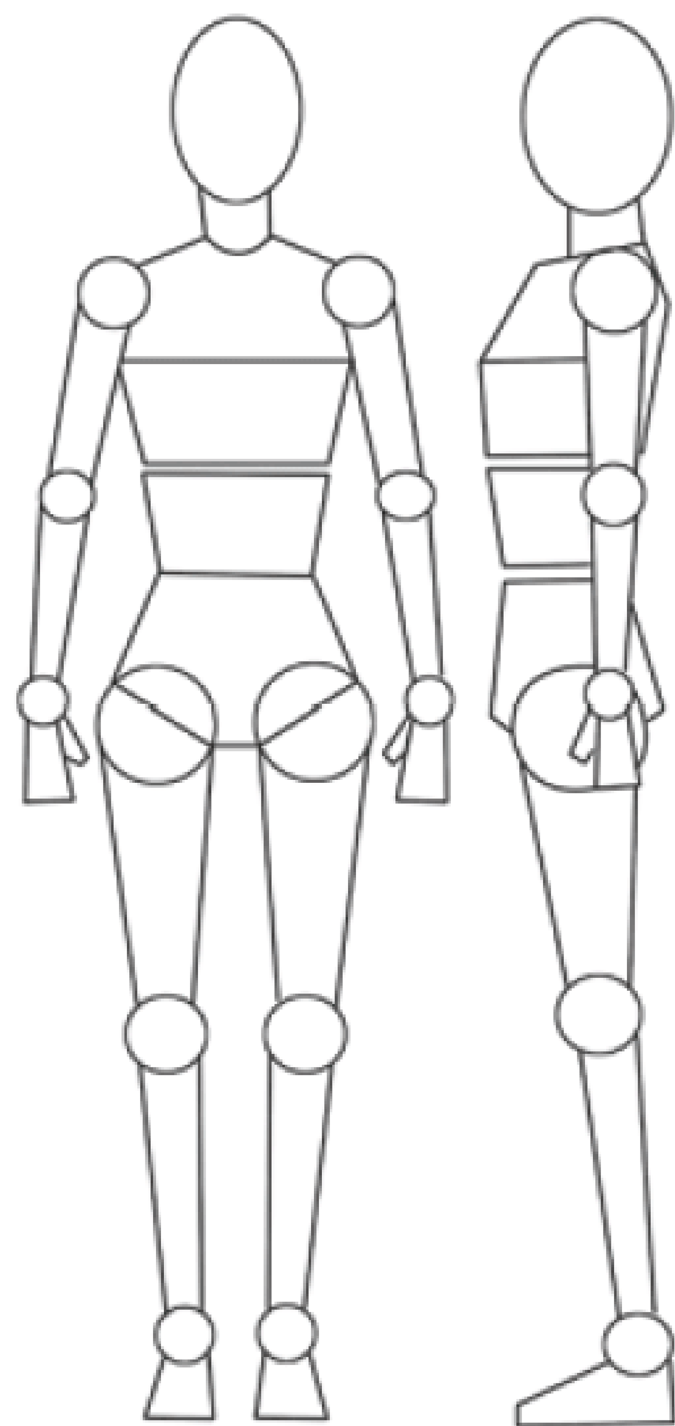

图 1-27


图 1-28


图 1-29

### 3. 人体的透视变化

画画的时候可以把人体简化为圆圈或者是矩形，尽量简化人体结构，如图 1-30 所示。例如将人体看成由几何体构成的物体，这样在画草图和造型的时候都会比较方便，如图 1-31 所示。


正、侧面简化图
图 1-30

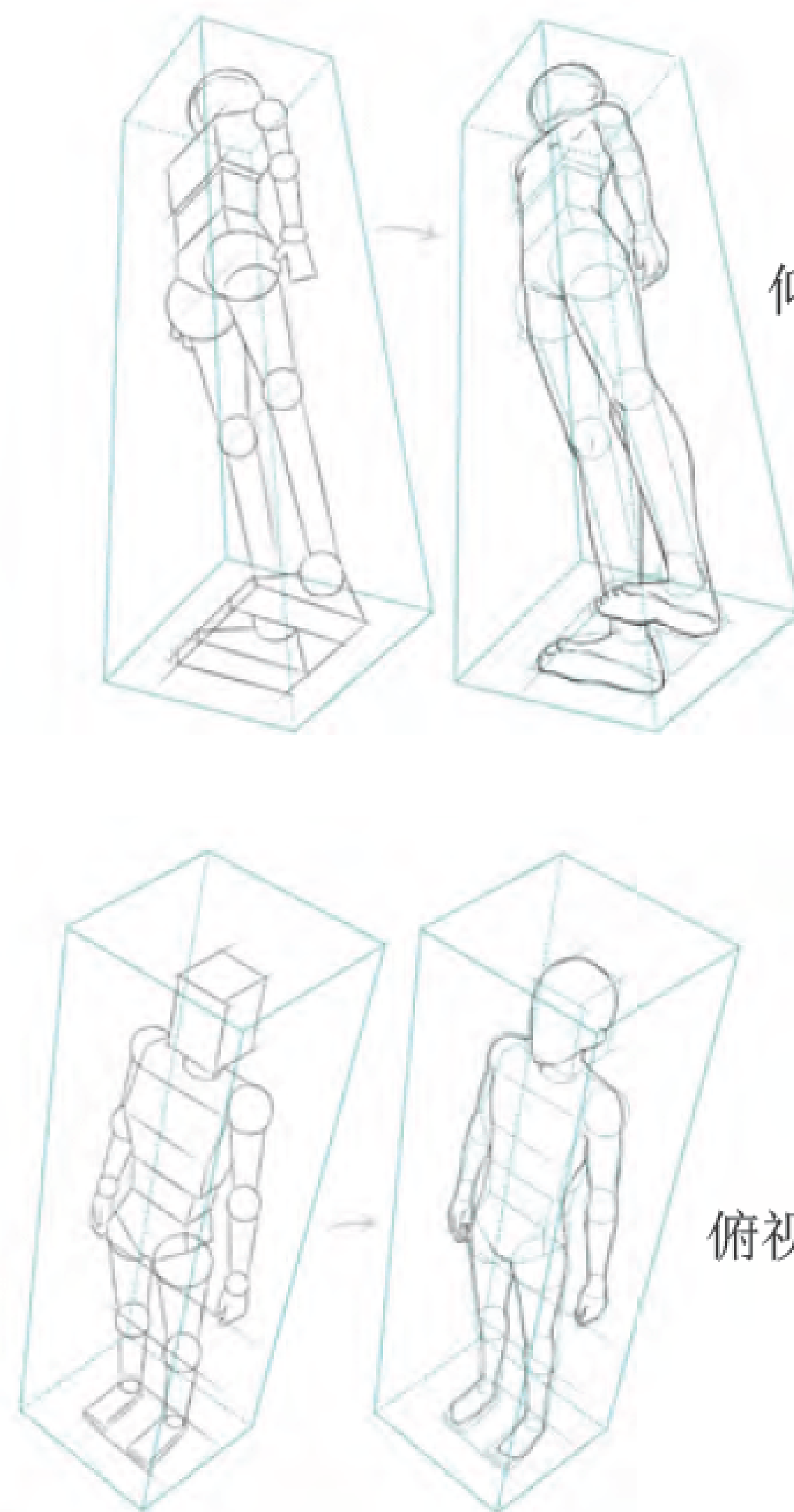
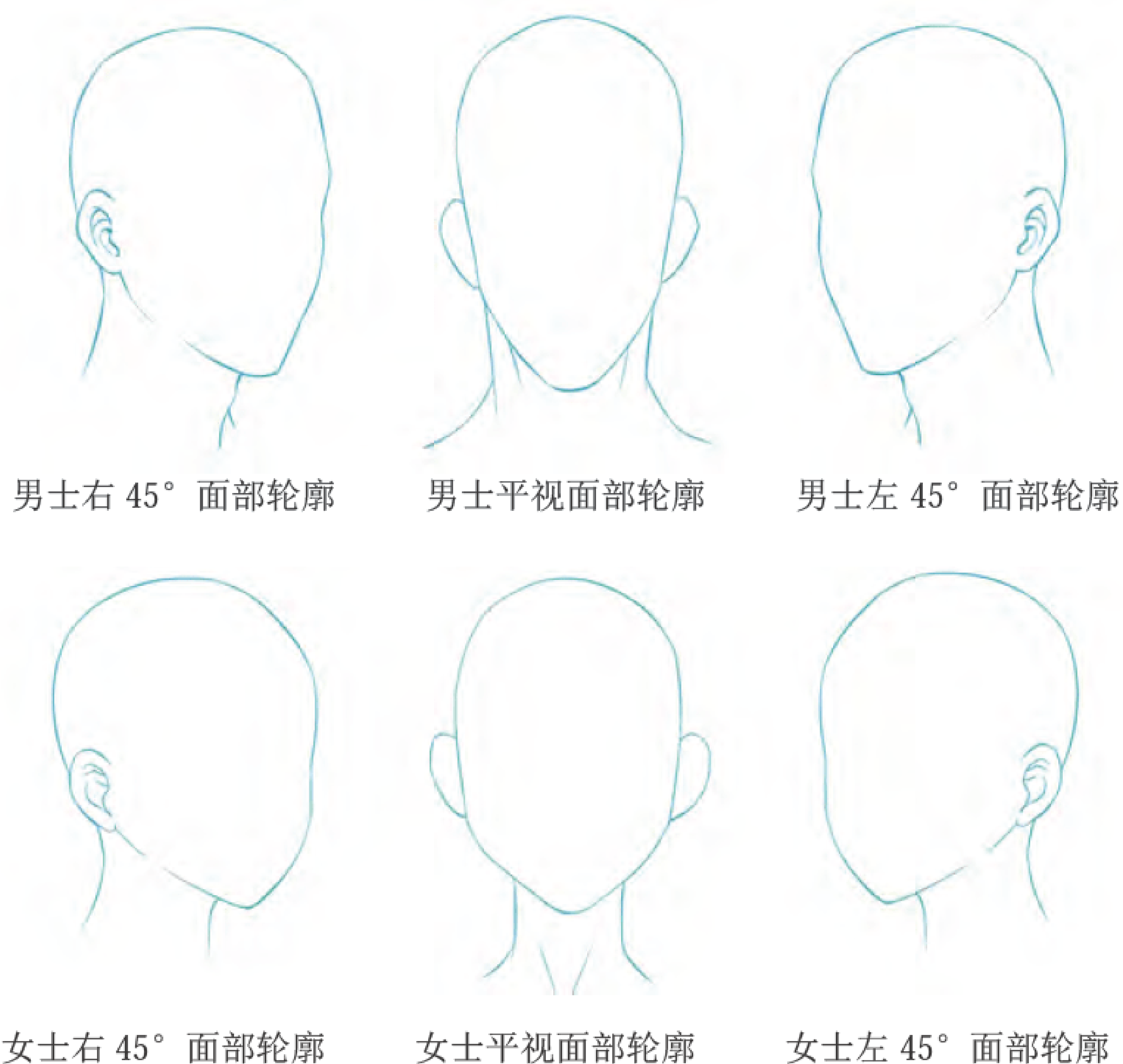


图 1-31



### 4. 不同角度看到的面部器官

从不同角度看到的面部轮廓有所不同，在漫画中，将有各种镜头的表现方式来体现人物关系、环境、人物表情和心态等，如图 1-32 所示。



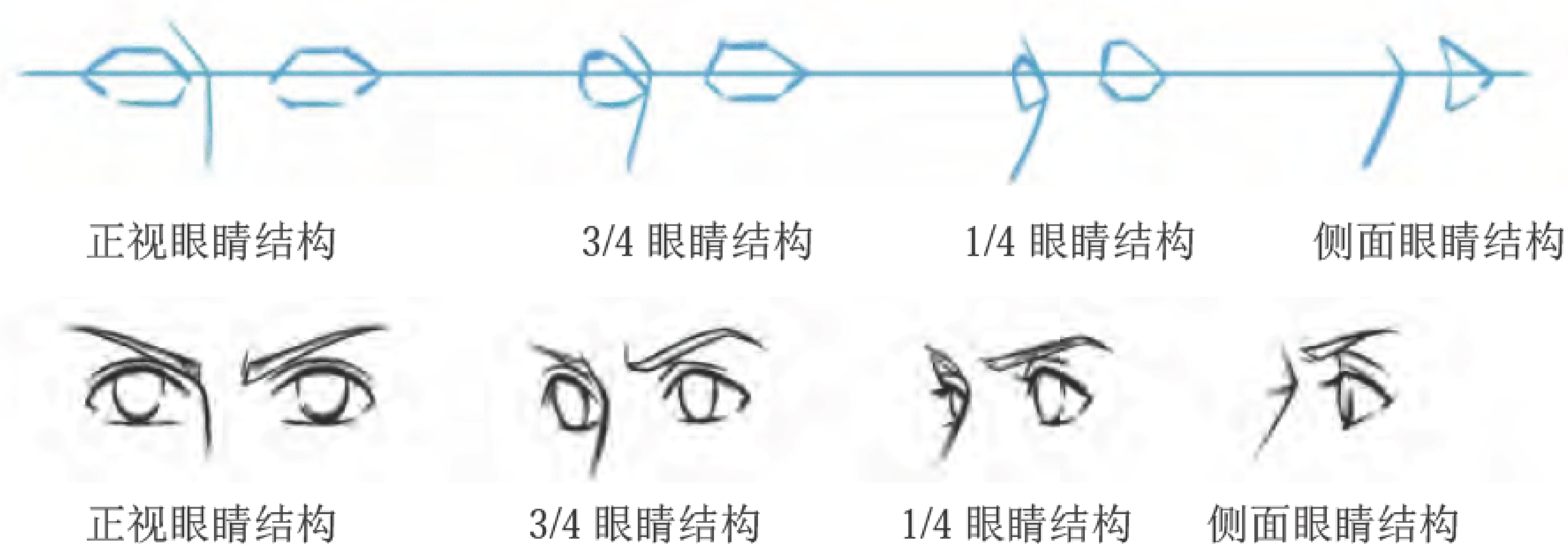
男士右 45° 面部轮廓　男士平视面部轮廓　男士左 45° 面部轮廓

女士右 45° 面部轮廓　女士平视面部轮廓　女士左 45° 面部轮廓

图 1-32

### 5. 从不同角度看到的眼部结构

绘制眼部的过程中可以把眼睛看成一个六边形，通过对六边形做不同角度的透视效果来了解眼睛的大致结构，如图 1-33 所示。从不同角度看到的鼻子结构，仰视 3/4 鼻子位置，如图 1-34 所示。



正视眼睛结构　3/4 眼睛结构　1/4 眼睛结构　侧面眼睛结构

正视眼睛结构　3/4 眼睛结构　1/4 眼睛结构　侧面眼睛结构

图 1-33

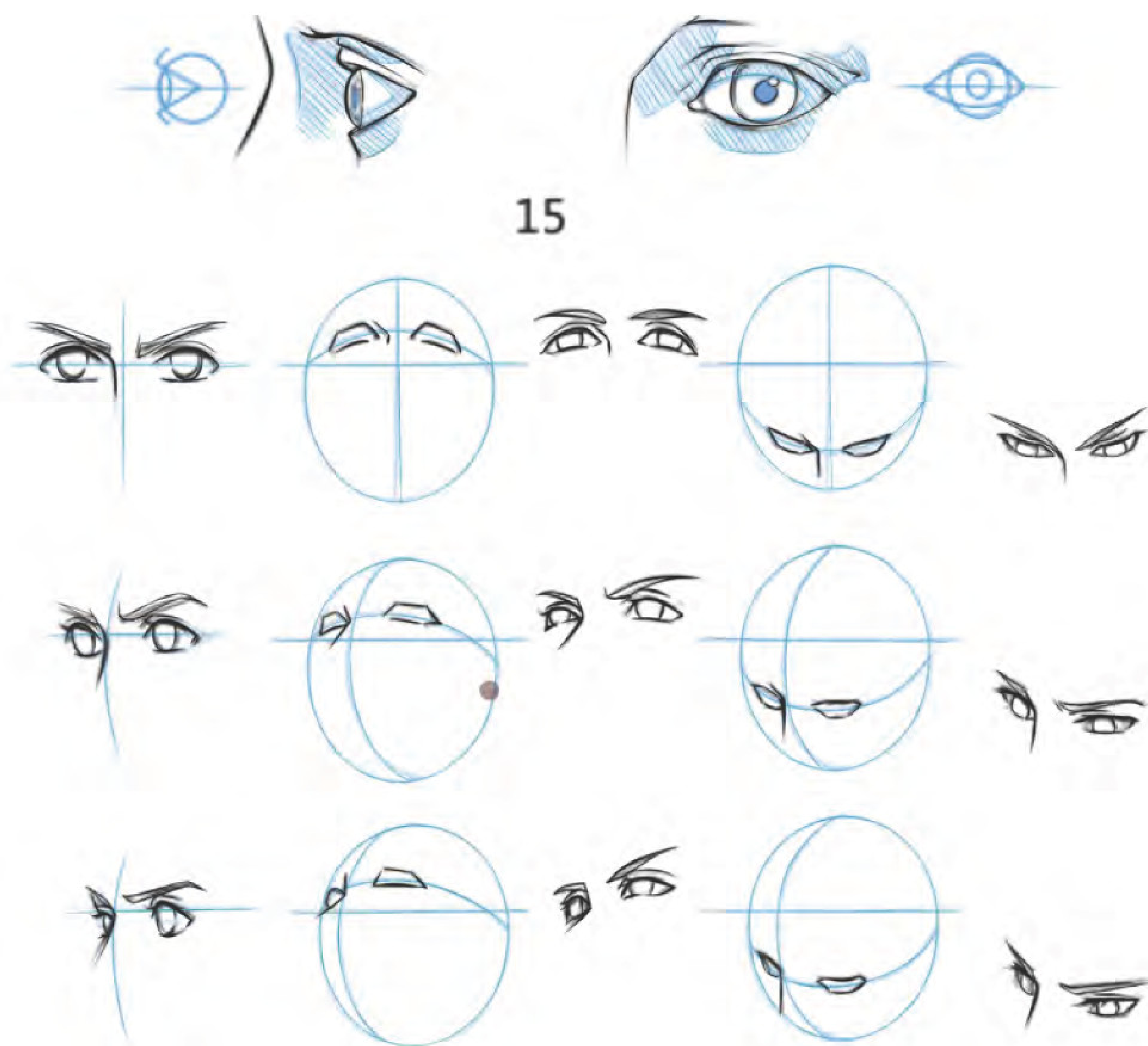
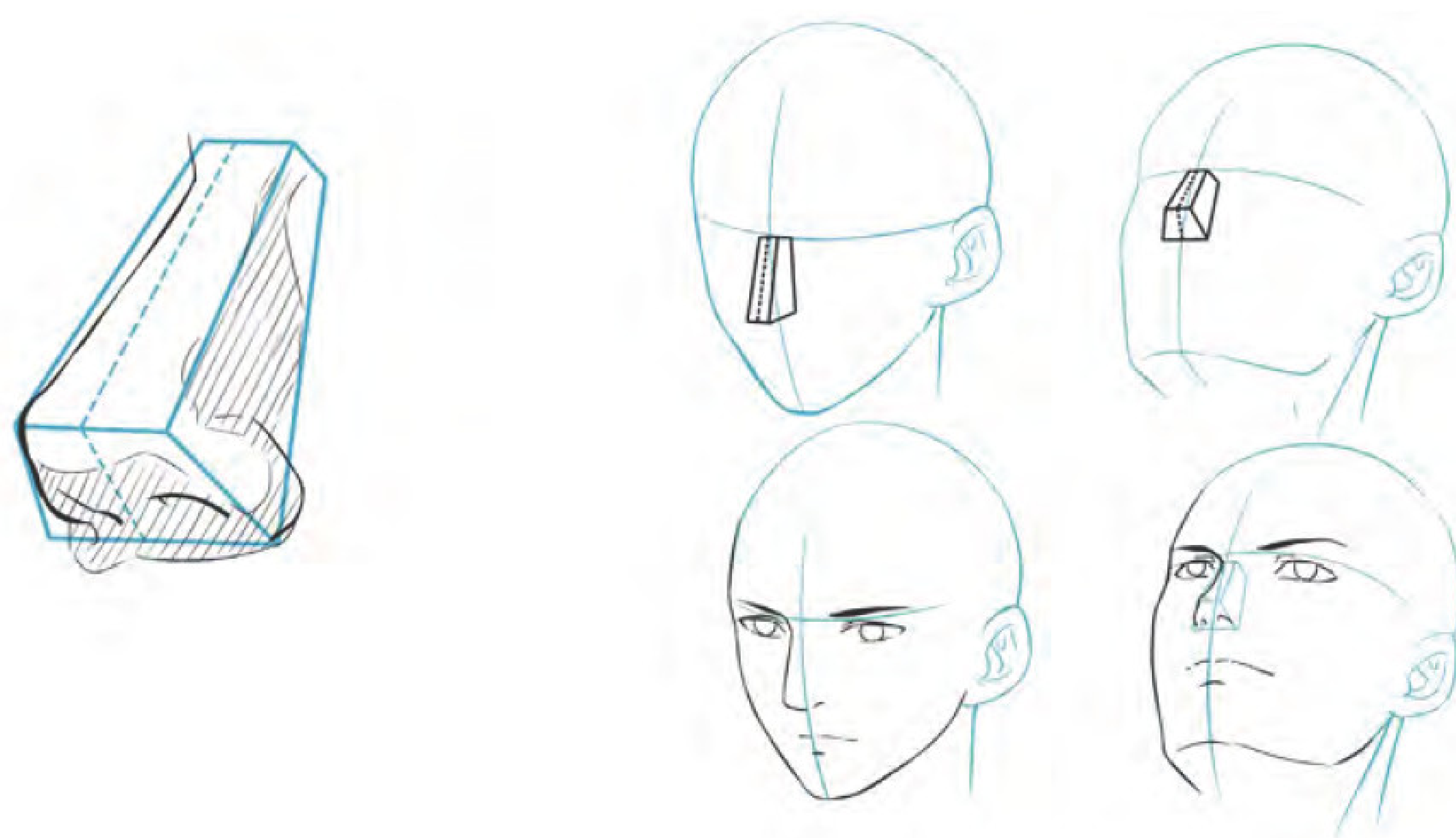



图 1-33（续）



45° 水平面 3/4 鼻子位置

45° 仰视 3/4 鼻子位置

图 1-34



## 1.5.2 漫画人物的头身比

### 1. 不同年龄人物比例

要画好人物，首先就要掌握好人体结构。但是现实中的人体结构过于复杂，在漫画的绘制过程中则需要把复杂的身体结构通过简单的几何体表现出来，化简为繁。

在漫画的绘制过程中，会对漫画人物的比例进行美化和适当的夸张处理，不同的年龄和身体都有不一样的画法，如图 1-35 所示。

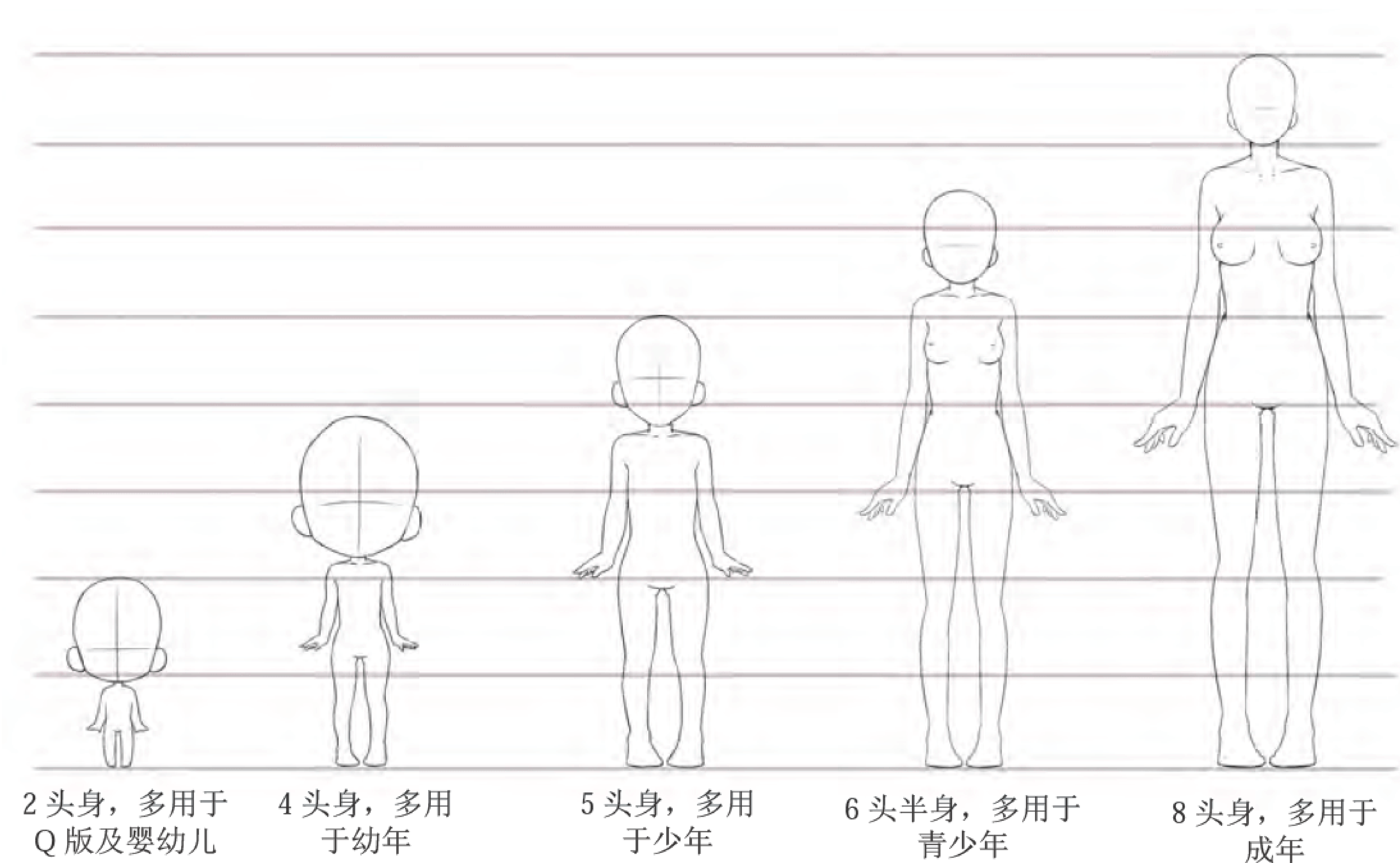


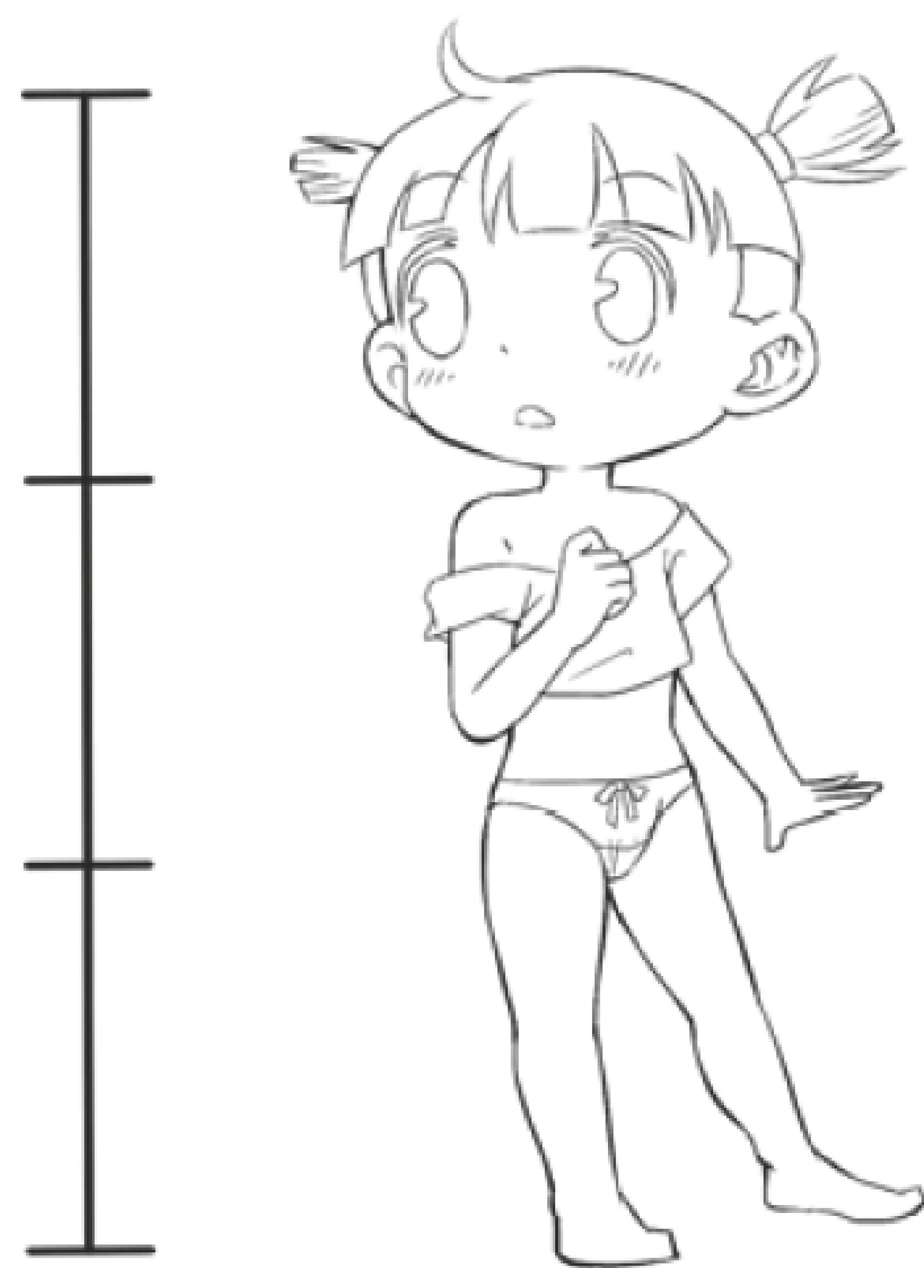

图 1-35

以女性的身体变化为例，在画的时候可以定出头身比例，一般小孩子的头身比例是 1 ～ 2 头身左右。随着年龄的长大，头身比例也不断的变化。一般画正常的女性的头身比例为 6 ～ 7 头身，而男性的头身比例则定在 8 ～ 9 头身。

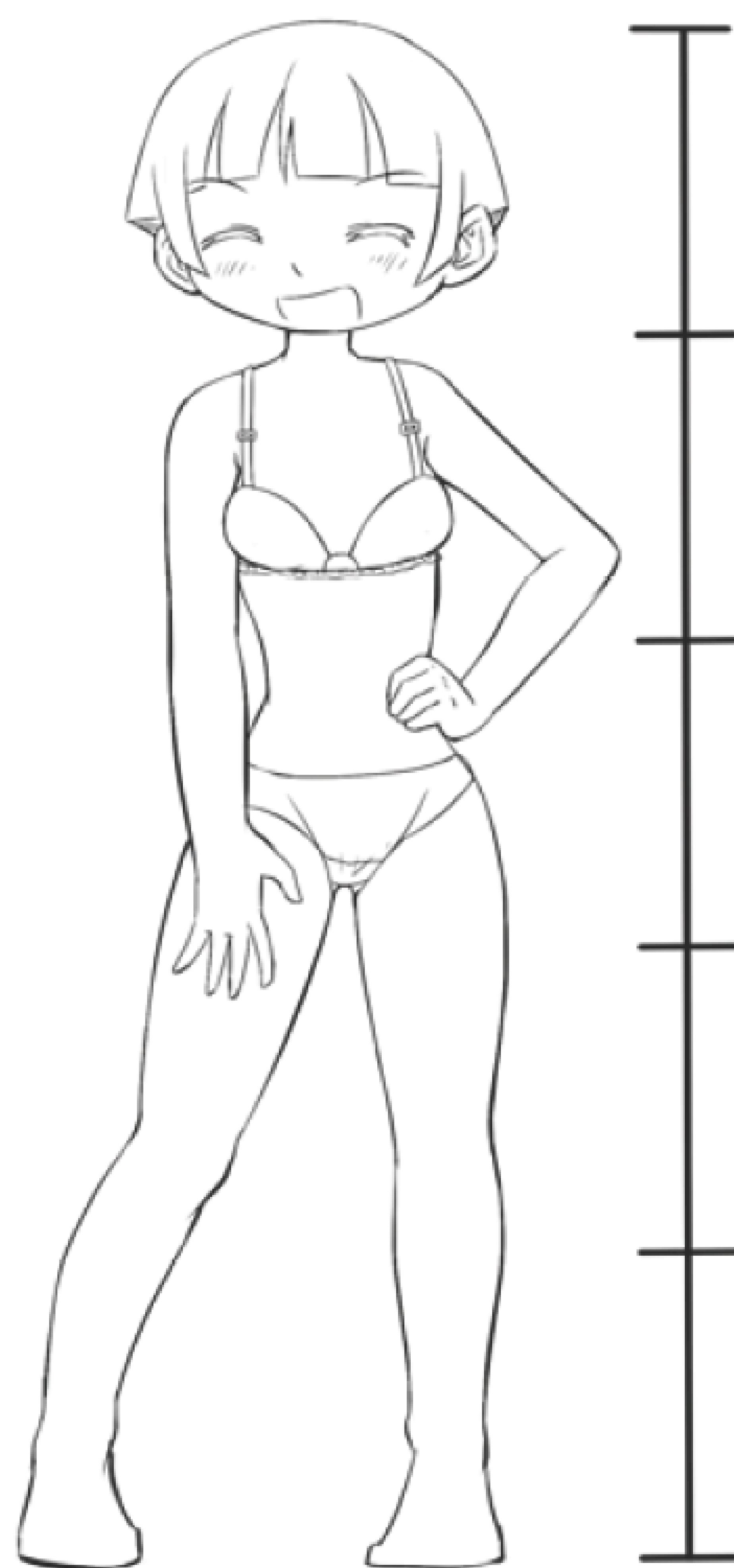

提示　在漫画中有时为了夸张表现，头身比例不会遵循这个规律。

### 2. Q版人物的头身比

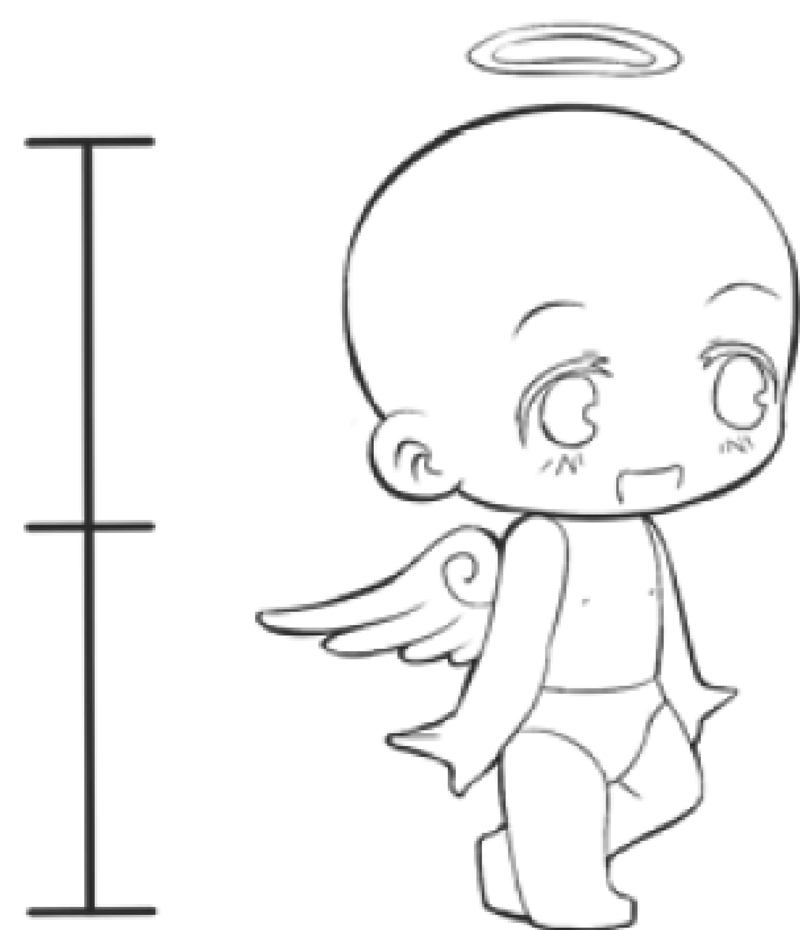
Q 版的人物与正常比例的人不一样，Q 版要体现出可爱和萌的特点，所以画的时候头身可以保持在 2 或者 3 头身。有时也会画一些接近正常人的头身比，不过脸要画的圆一些，这样会显得十分的可爱，萌味十足，如图 1-36 所示。



3 头身人物。萌系漫画中常见的比例



5 头身人物。Q 版漫画中较少见的一种比例



2 头身人物。大多萌系漫画 Q 版的标准比例

图 1-36



# 第2章

The 2st Chapter

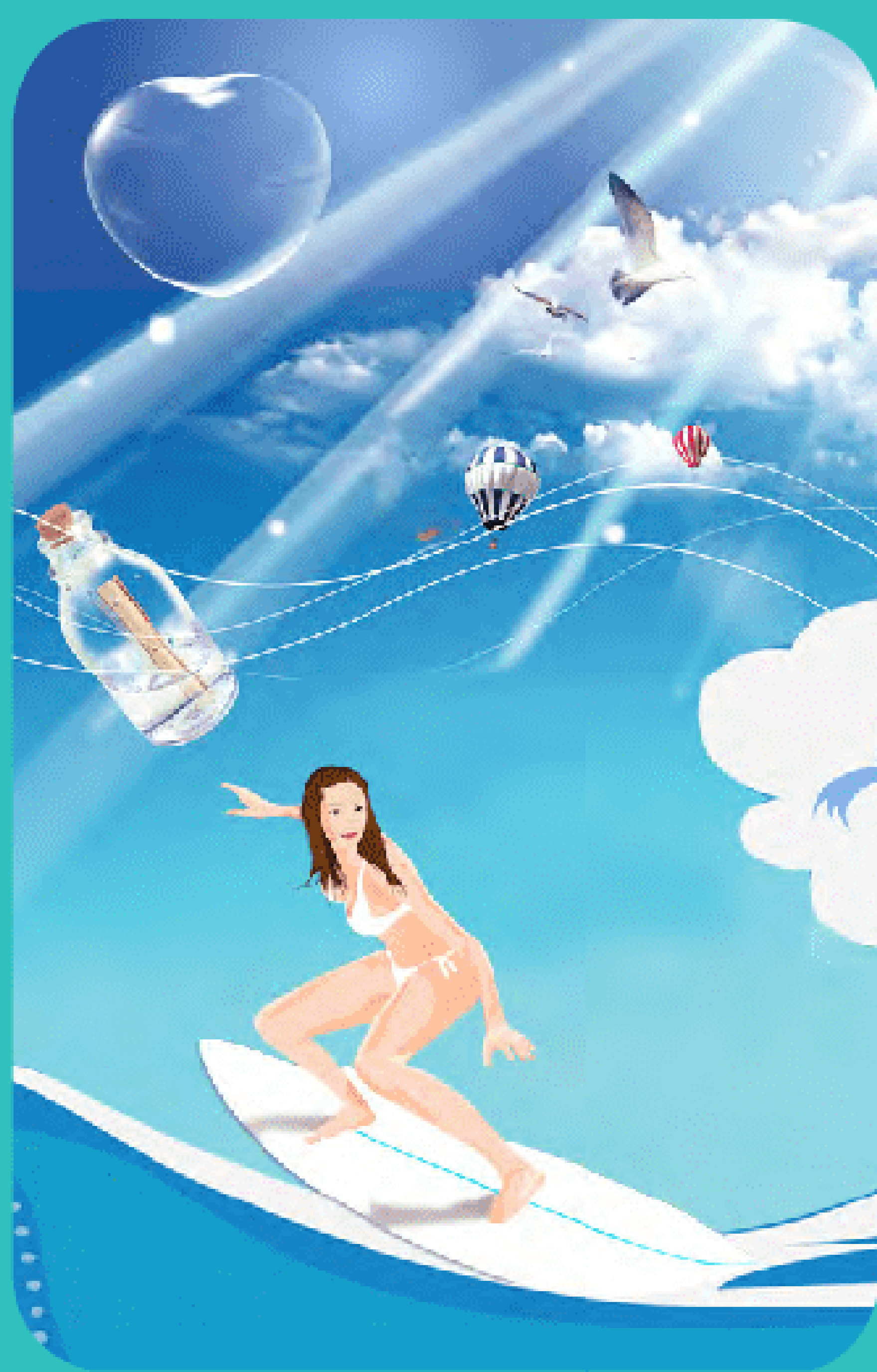


## Photoshop CC绘图基础

绘制漫画的常用软件有Photoshop、SAI以及一些专业性较强的其他软件。本章主要是讲解最受欢迎的一款功能强大的绘图软件——Photoshop CC，使用Photoshop不仅可以绘制出优美的人物线条、质感十足的衣服材质以及真实的明暗阴影等，而且还可以为漫画人物上色，使漫画显得更加丰富和真实，从而赋予漫画生气和省略。

本章就向大家介绍认识 Photoshop CC 软件工作环境、文件基本操作、绘图基本设置以及绘图中最重要的图层的基本操作和应用。通过本章的学习，就可以开始漫画绘画之旅。










## 2.1 认识 Photoshop CC 软件

2013 年 7 月，Adobe 公司推出最新版本的 Photoshop CC（Creative Cloud）。Photoshop CC 除了保留以前版本的绘画功能之外，还新增了相机防抖动功能、CameraRAW 功能改进、图像提升采样、属性面板改进、Behance 集成等功能，以及 Creative Cloud，即云功能。另外，还新增了一些 3D 绘画功能，除实时 3D 绘画外，Photoshop CC 还提供了以下 3D 绘画功能：它可以在实时 3D 绘画模式中绘制对象，使用画笔工具绘制 3D 模型或纹理文档；还可以使用投影绘画模式对 3D 模型进行绘制，也可以设定目标纹理类型以进行绘画。

Photoshop 是一款功能强大的图像处理和图像绘制软件，广泛应用于数码照片处理、平面广告设计、图像特效制作以及插画绘制等。目前，最新版本为 Photoshop CC。

## 2.2 熟悉工作界面

在使用 Photoshop CC 绘图之前先熟悉一下它的工作界面，如图 2-1 所示。

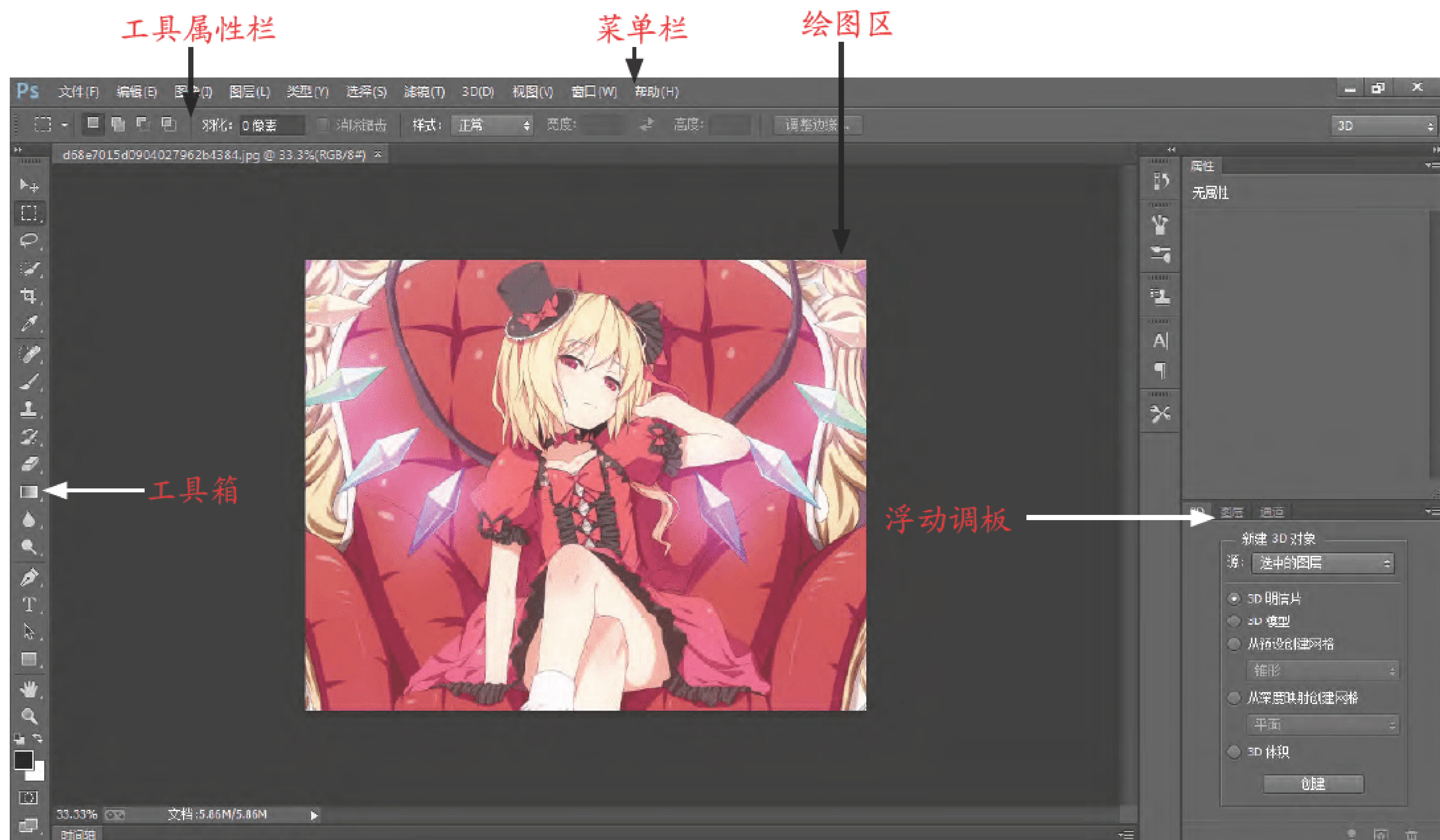


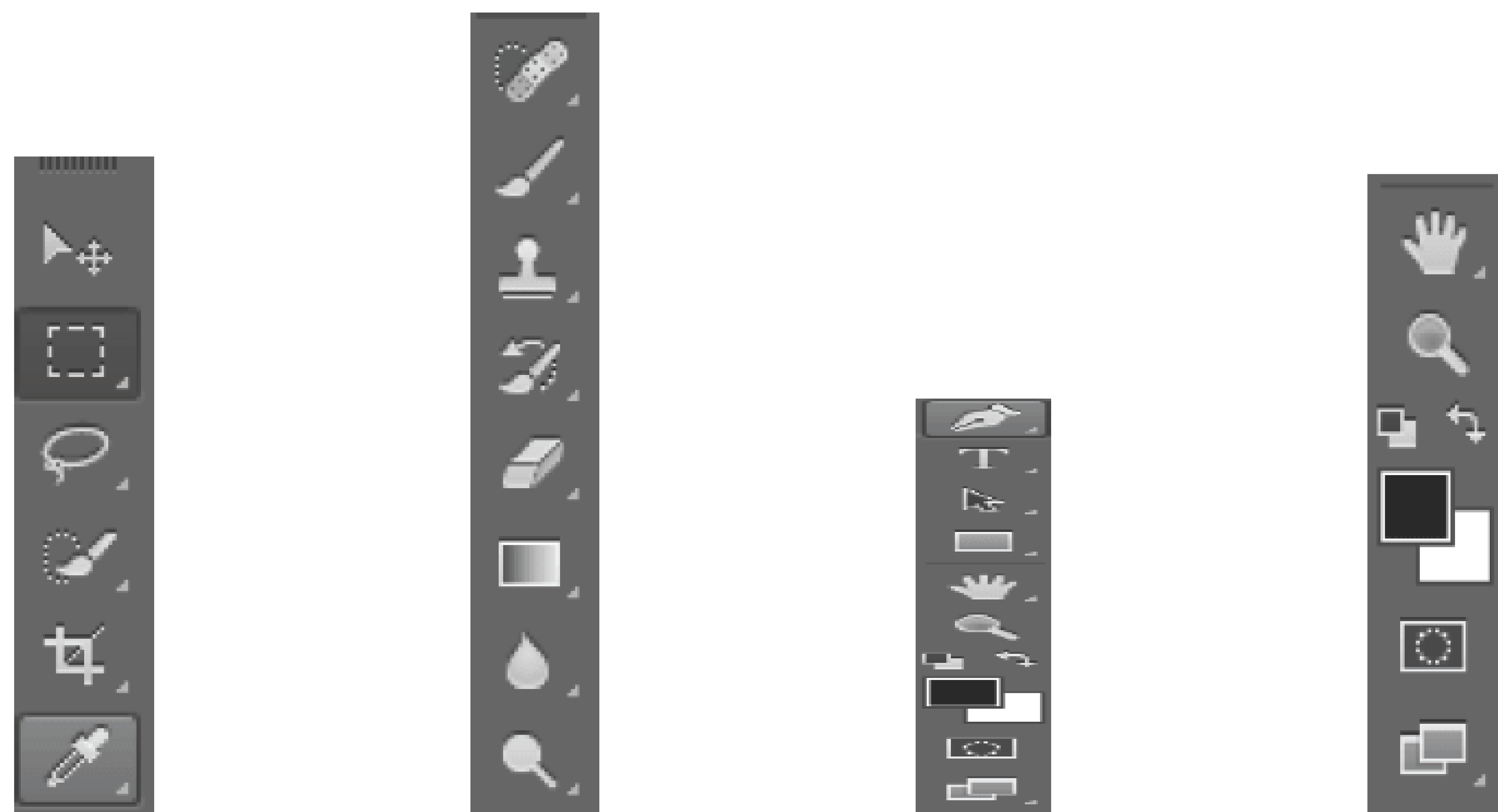

图 2-1

- **菜单栏：**提供了许多图像绘制与操作的命令菜单，包括文件、编辑、图像等 11 个菜单。



- **工具属性栏：**主要用来显示工具箱中所选用工具的一些延展的选项。选择不同的工具时出现对应的选项也不同。
- **工具箱：**是指常用工具的集合，如修饰和绘图工具可以直接从工具箱中调用。几乎每种工具都有与之对应的快捷键。

在默认状态下，Photoshop CC 中的工具箱位于图像窗口的左侧，用户可以通过工具属性栏来设置所选工具属性参数。工具箱中的常用工具面板如图 2-2 所示。



（a）选择与切割类　（b）编辑类　（c）矢量与文字类　（d）辅助工具

图 2-2

在一部分工具图标的右下角有个灰色的小箭头，表示这里是一个相类似的工具的集合。用鼠标右键单击该工具，就会展开其下级菜单，显示该集合的全部工具，如图 2-3 所示。

- **绘图区：**是软件窗口中最大的一个区域，用来显示制作中的图像。Photoshop CC 可以同时打开多幅图像进行制作，图像之间还可以互相传送数据。除了菜单的位置不可变动外，其余各部分都可以自由移动，用户可以根据自己的喜好去设置界面。而且调板在移动过程中可以自动对齐其他调板，让界面看起来更加整齐。
- **浮动调板（调板区）：**用来安放制作需要的各种常用的调板，也可称为浮动面板或面板。常用浮动调板如图 2-4 所示。

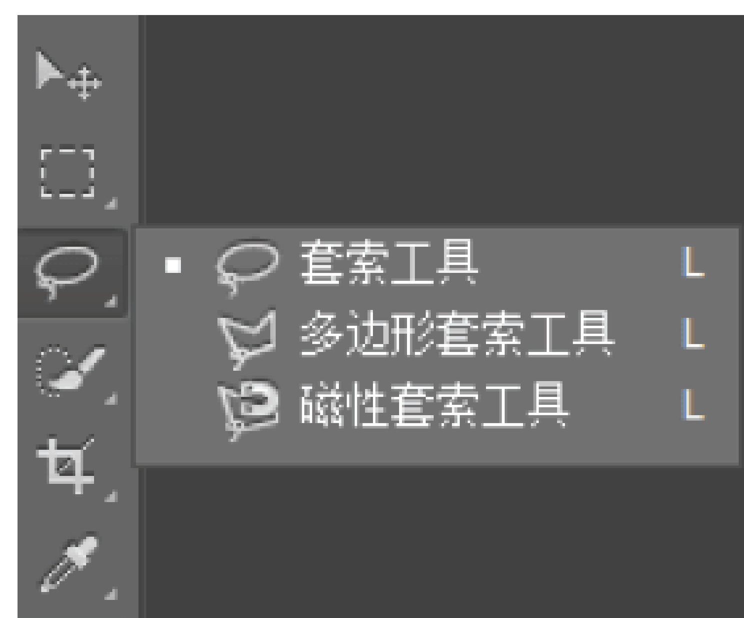
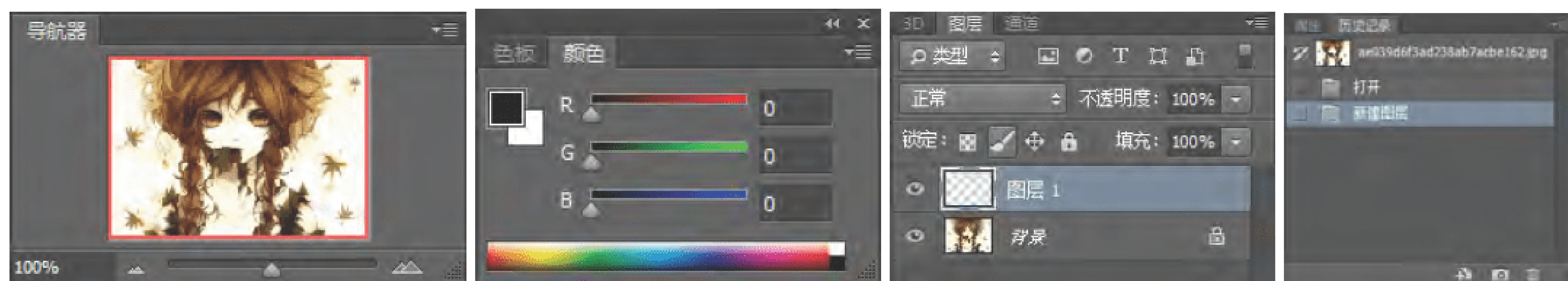



图 2-3




（a）导航器面板组　（b）颜色面板组　（c）图层面板组　（d）历史记录面板组

图 2-4

# 2.3　图像文件的基本操作

使用 Photoshop CC 软件绘制漫画图像，首先必须掌握图像文件的基本操作，这样才能快速而准确地绘制出用户所需要的图像文件。

## 2.3.1　创建图像文件

新建图像文件通常有以下几种方法。

方法 1：使用快捷键 Ctrl+N，如图 2-5 所示。

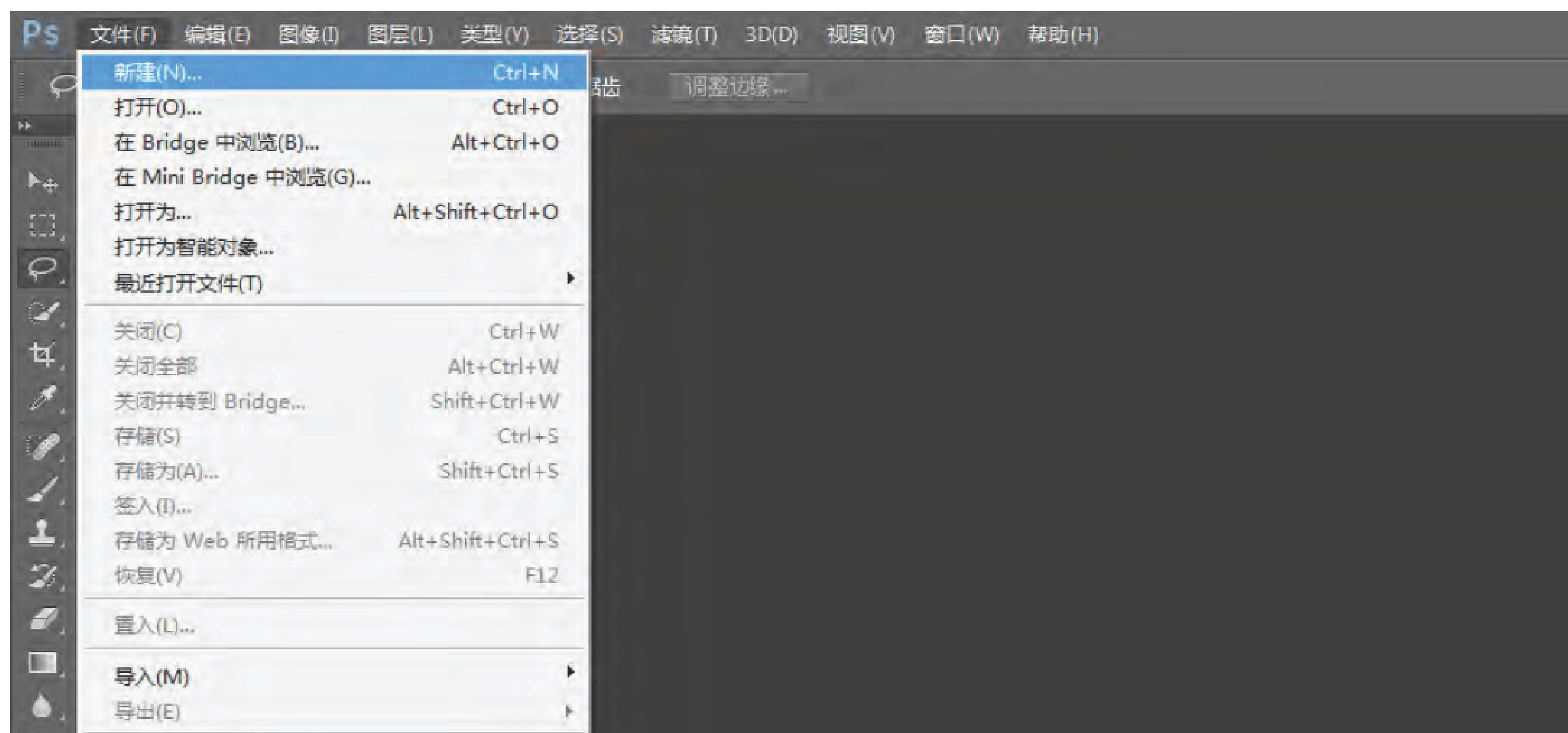



图 2-5

方法 2：按住 Ctrl 键的同时双击 Photoshop 中的灰色空白工作区域。

方法 3：使用“文件”菜单中的“新建”命令，也可新建图像文件。

## 2.3.2　存储图像文件

存储图像文件通常有以下几种方法。

方法 1：使用快捷键 Ctrl+S。

方法 2：使用“文件”菜单中的“存储”命令，也可存储图像文件。

 提示　如果要将图像文件另存，则选择“存储为”命令即可。在弹出对话框的“保存类型”下拉列表框中选取要保存的图像文件格式，最后设置文件名和位置，如图 2-6 所示。



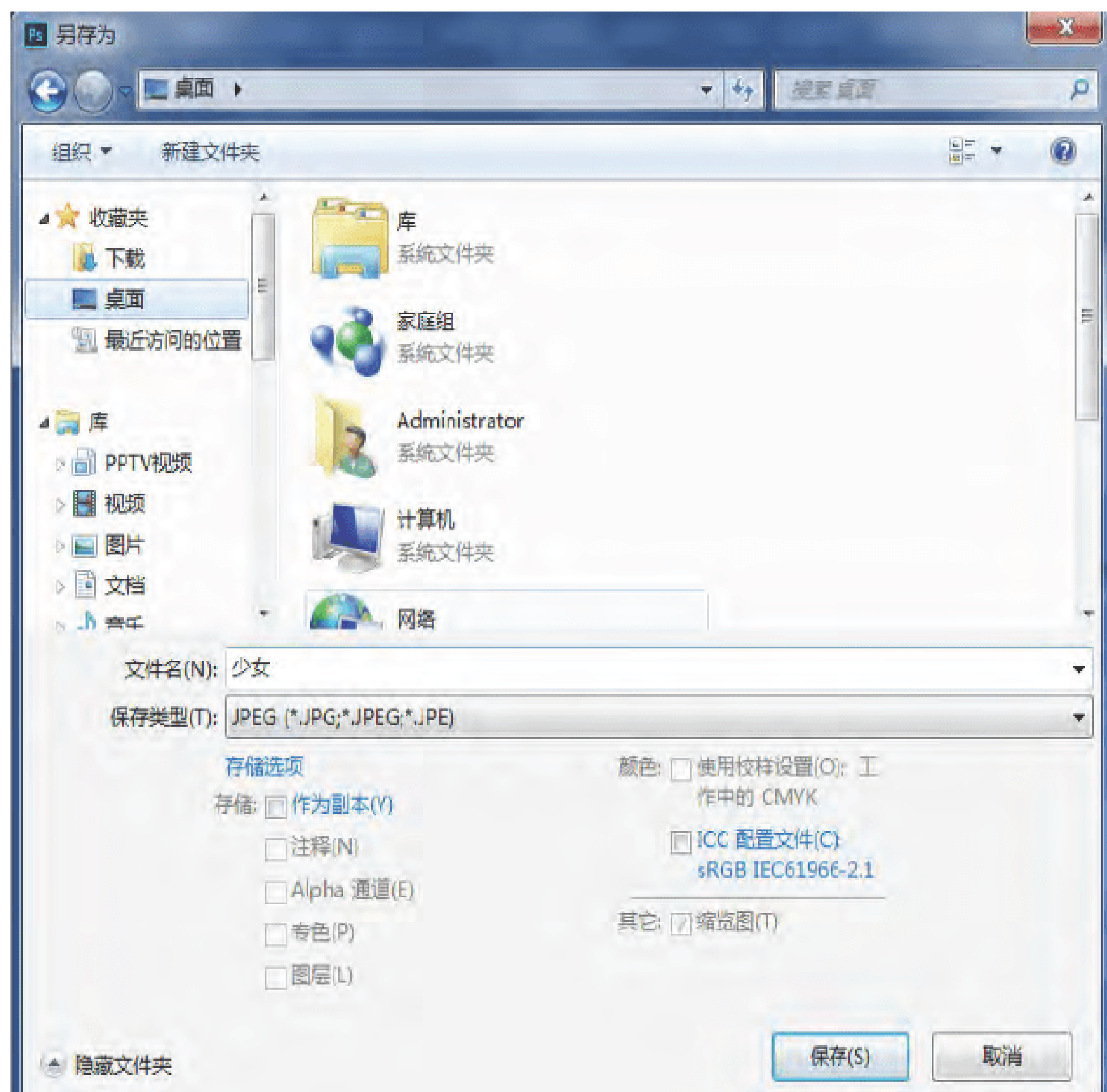



图 2-6

## 2.3.3　图像分辨率

图像分辨率用来描述图像细节分辨能力，适用于数字图像及其他类型图像。“分辨率”被表示成每一个方向上的像素数量，常用“线每毫米”“线每”等来衡量，如 640×480 等。而在某些情况下，它也可以同时表示成“每英寸像素”（pixels per inch，PPI）以及图形的长度和宽度，如 72 PPI 和 8×6 英寸。

图像最小单位是由一个正方形的像素组成，一个像素由一个颜色代表。图像的像素大小是指位图图像在高、宽两个方向的像素数。图像细致到什么程度，就取决于分辨率。

一般用于网页的图像像素可用 72×72=5184（PPI）。

用于印刷的图像像素可用 300×300=90000（PPI）。

如果以上两种分辨率是同一尺寸的照片，就意味着同一面积的图片 300PPI 的文件就更加精细。

更改图像分辨率的步骤如下。

（1）打开一张图片，选择“图像”→“图像大小”命令。

（2）在弹出的“图像大小”对话框中设置其参数。先解除宽度和高度限制，然后重新调整分辨率数值，如图 2-7 所示。

## 2.3.4　更改图像尺寸

在实际工作中，经常会对图像尺寸进行更改，如利用裁剪工具任意裁切所需图像，另

外一种方法就是使用“图像大小”对话框精确更改图像尺寸。

## 1. 裁切图像

（1）在工具箱中选择裁剪工具，如图 2-8 所示。

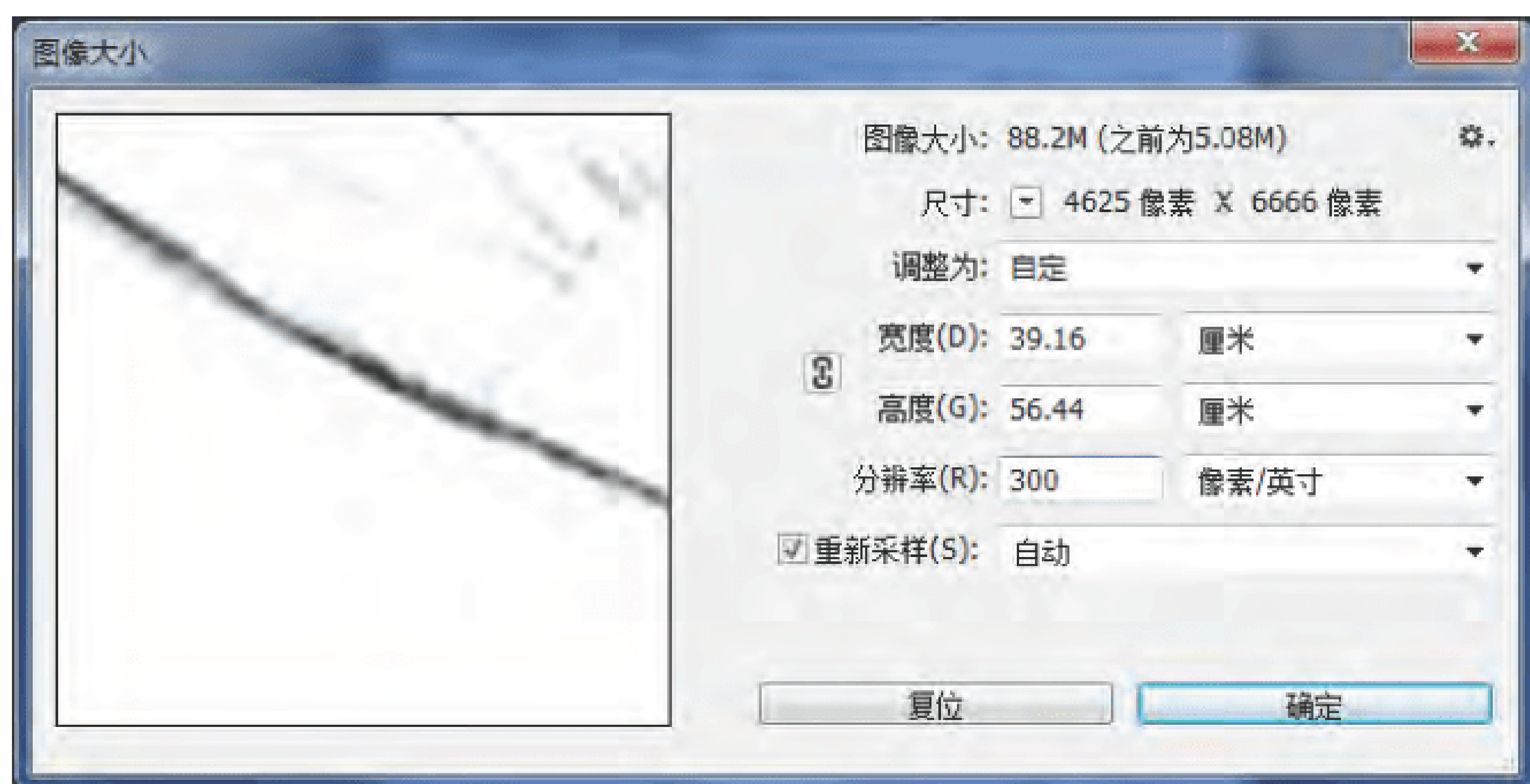



图 2-7

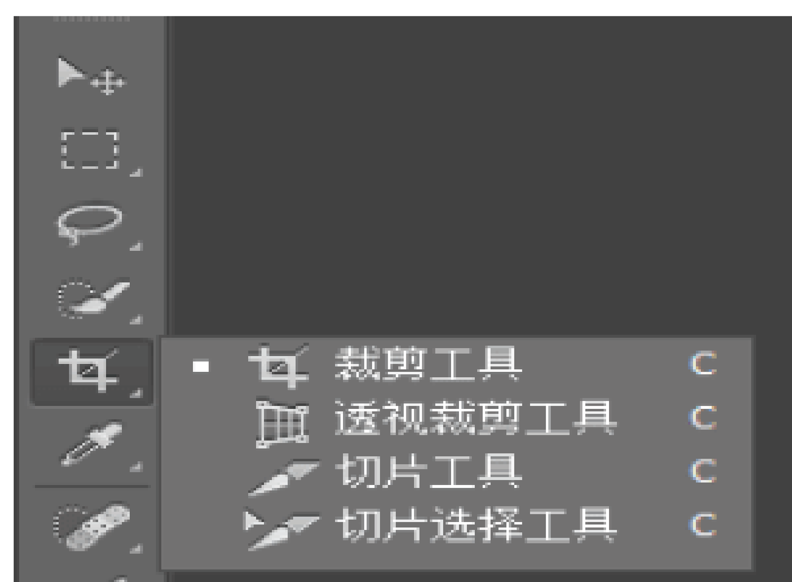



图 2-8

（2）使用裁剪工具在图像的 4 个边框进行任意裁剪。如果要保持图像的长宽比，这时按住 Shift 键的同时拖动图像 4 个角进行比例裁剪。

（3）用户还可以在属性栏上对裁剪工具进行设置，如图 2-9 所示。




图 2-9

## 2. 精确更改图像尺寸

（1）选择“图像”→“图像大小”命令。

（2）在弹出的“图像大小”对话框中重新设置大小参数或分辨率，如图 2-10 所示。

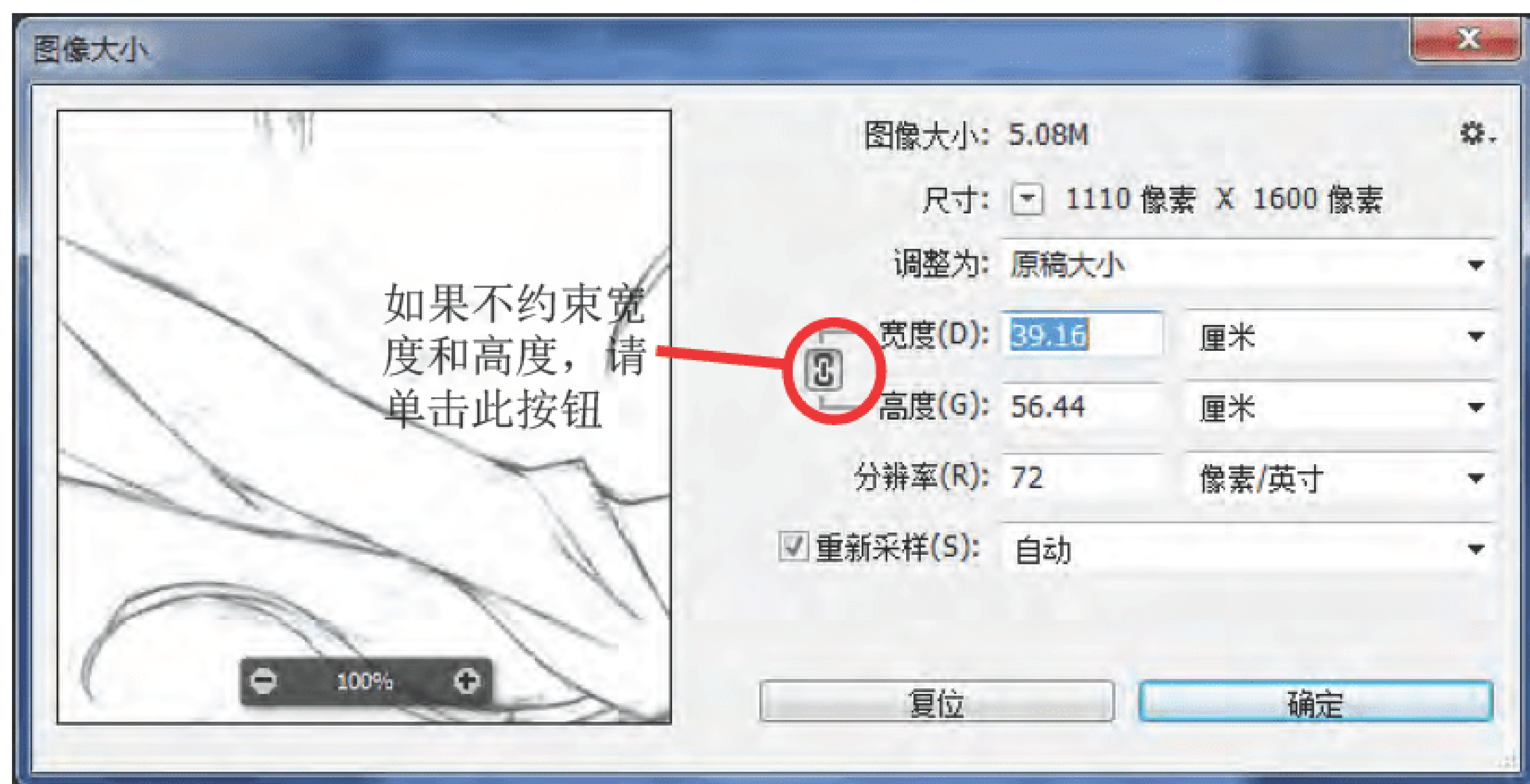



图 2-10



## 2.3.5　图像颜色模式与存储格式

用户在新建一个图像文件时可以设置图像的颜色模式，在“新建”对话框中，用户可以设置所需颜色模式、背景内容等参数属性。如果单击“新建”对话框中的“高级”按钮，即可展开“高级”栏。在该栏中，用户可以设置“颜色配置文件”和“像素长宽比”选项，如图 2-11 所示。

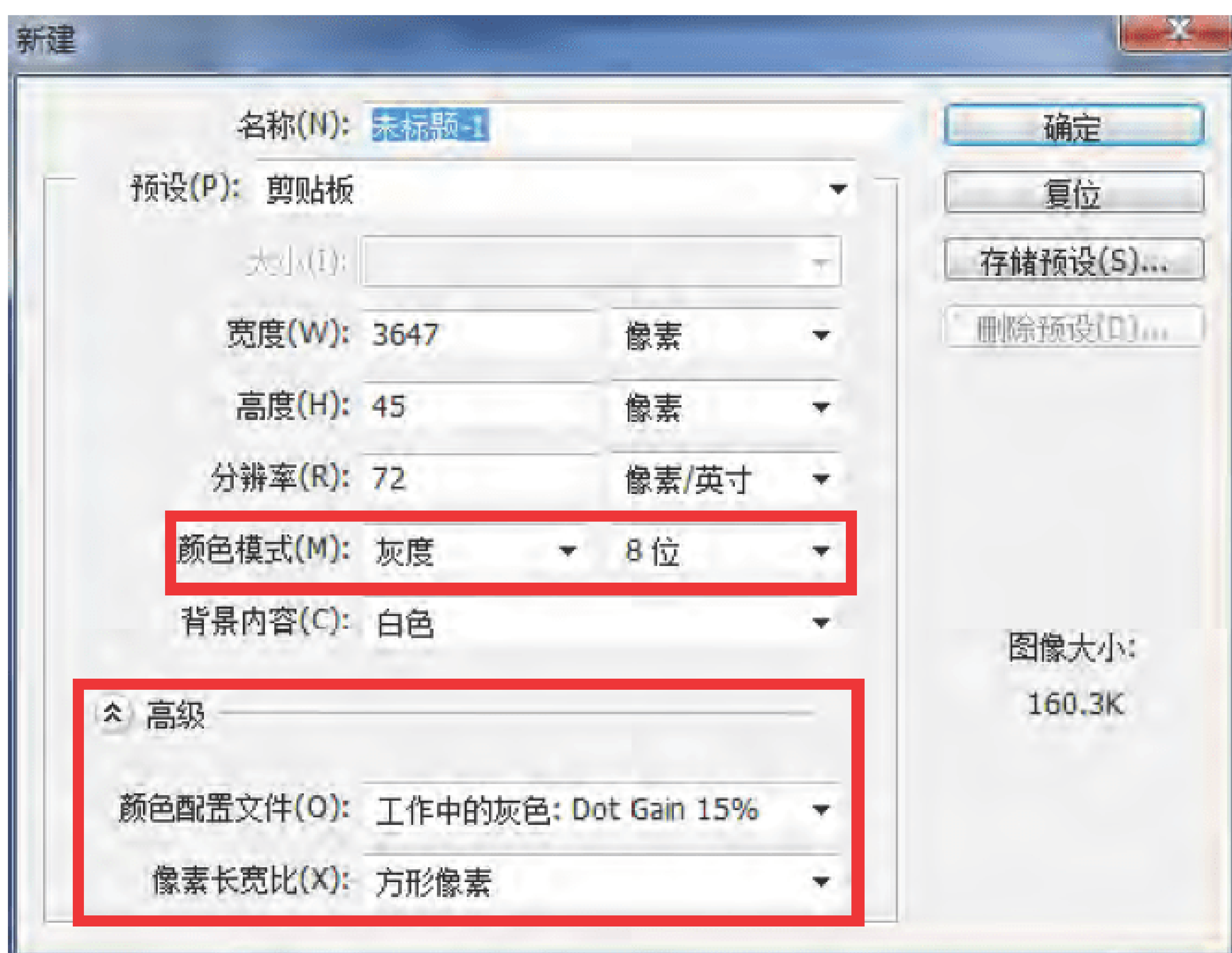



图 2-11

图像储存格式即图像存放在电脑硬盘或者其他存储器上的格式，通常有 JPEG、BMP、TIFF、TIF、RAW 等。

了解图像文件的存储格式对绘画工作有很大帮助。不同绘图软件都有自己的专用格式。Photoshop 软件的专用格式是 PSD，它支持网络、通道、图层等所有 Photoshop 的功能，可以保存图像数据的每一个细节，PSD 格式虽然可以保存图像中的所有信息，但用该格式存储的图像文件较大。在 Photoshop 中用户可以使用“存储为”命令来选择所需要的图像存储格式。

当然很多绘图软件都有共同的存储格式，以方便这些绘图软件对图像素材的编辑与处理。下面简要介绍常用的图像存储格式。

- **BMP 格式：**最常用的点阵图格式，此种格式的文件几乎不压缩，占用磁盘空间较大，存储格式可以为 1bit、4bit、8bit、24bit，支持 RGB、索引、灰度和位图色彩模式，但不支持 Alpha 通道。这是 Windows 环境下最不容易出问题的格式。
- **JPEG 格式：**压缩比可大可小，支持 CMYK、RGB 和灰度的色彩模式，但不支持 Alpha 通道。此种格式可以用不同的压缩比对图像进行压缩，可根据需要设定图像的压缩比。
- **PNG 格式：**PNG 格式是 Netscape 公司开发出来的格式，可以用于网络图像，不同于

GIF 格式图像的是，它可以保存 24bit 的真彩色图像，并且支持透明背影和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。但由于并不是所有的浏览器都要支持 PNG 格式，所以该格式在网页中的使用远比 GIF 和 JPEG 格式少。相信随着网络的发展和互联网传输速度的提高，PNG 格式将会是未来网页中使用的一种标准图像格式。PNG 格式文件在 RGB 和灰度模式下支持 Alpha 通道，但在索引颜色和位图模式下不支持 Alpha 通道。在保存 PNG 格式的图像时，图片将会以从模糊逐渐转为清晰的效果进行显示。

- TIFF 格式：这是最常用的图像文件格式之一。它既能用于 MAC 也能用于 PC。它是 PSD 格式外唯一能存储多个通道的文件格式。
- GIF 格式：这种格式的文件压缩比较大，占用磁盘空间小，存储格式为 1 ～ 8bit，支持位图色彩模式、灰度模式和索引模式的图像。

## 2.3.6 图像的放大/缩小

放大 / 缩小图像常用的方法如下。

方法 1：使用菜单命令。选择“视图”→“放大”→“缩小”命令。

方法 2：使用放大 / 缩小工具。单击工具箱中的放大 / 缩小工具，然后在图像窗口中单击鼠标，即可将图像放大 / 缩小显示。

提示　如果只对图像中的某个区域进行放大，则单击工具箱中的缩放工具，在图像窗口中按住鼠标左键在要放大的区域位置拉出一个矩形区域，即可将选定区域放大至整个窗口。当选择了放大工具时，如果要快速转变为缩小工具，则按住 Shift 键不放，然后单击图像窗口，这时图像缩小，反之则图像作放大操作。

方法 3：使用导航控制面板。在导航器控制面板中将光标移动到导航器控制面板下方的滑块上，拖动滑块向右移动即可放大图像（预览框中的红色线框表示放大的区域），如图 2-12 所示。

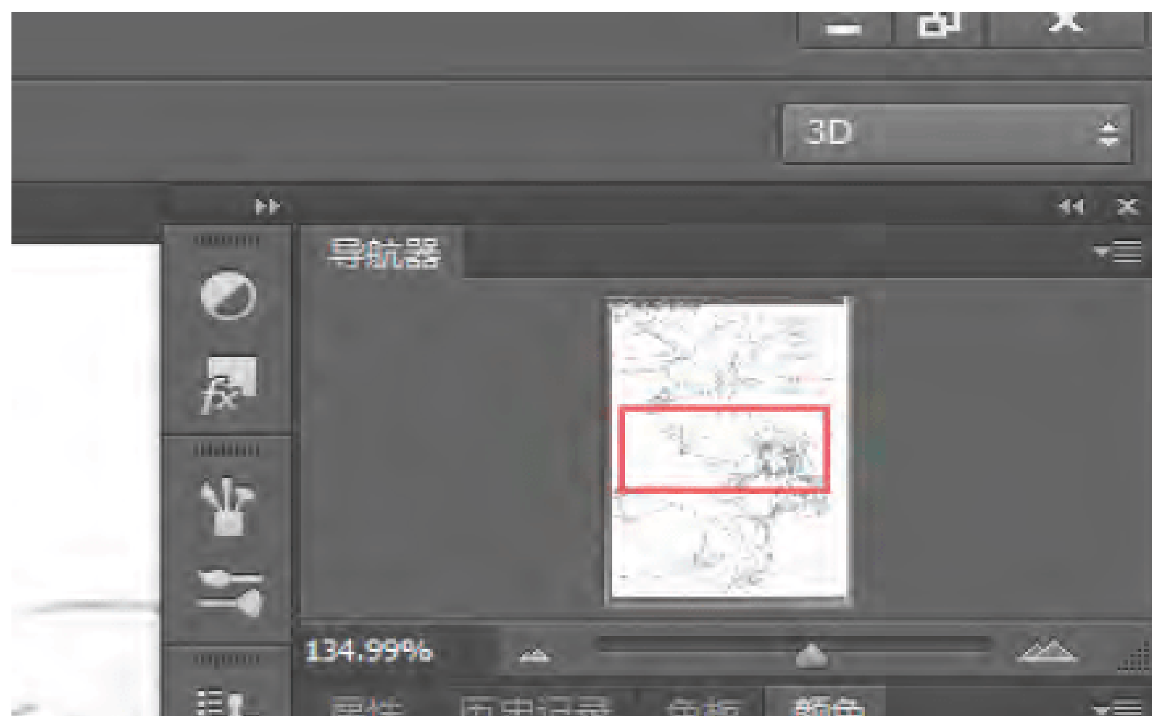



图 2-12

方法 4：使用快捷键。按 Ctrl++ 快捷键可以放大当前图像窗口，按 Ctrl+- 快捷键可以缩小当前图像窗口。




**提示** 按快捷键一次图像放大/缩小一次，按两次则放大/缩小两次。当图像被放大显示后，图像的一部分将超出当前窗口的显示区域，这时窗口将自动出现垂直或水平滚动条，如果要查看被放大图像的其他隐藏区域，则可以使用工具箱中的抓手工具进行查看，也可以按住键盘上的空格键不放，当光标变成手形时，即可对图像任意位置进行查看。

## 2.4 设置 Photoshop CC 的首选项

为了提高绘图的工作效率，在绘图前用户可以对软件作一些优化设置，以更加方便用户的使用习惯，还可以让软件运行更加稳定和快速。

选择“编辑”→“首选项”→“常规”命令，弹出“首选项”对话框，如图 2-13 所示。

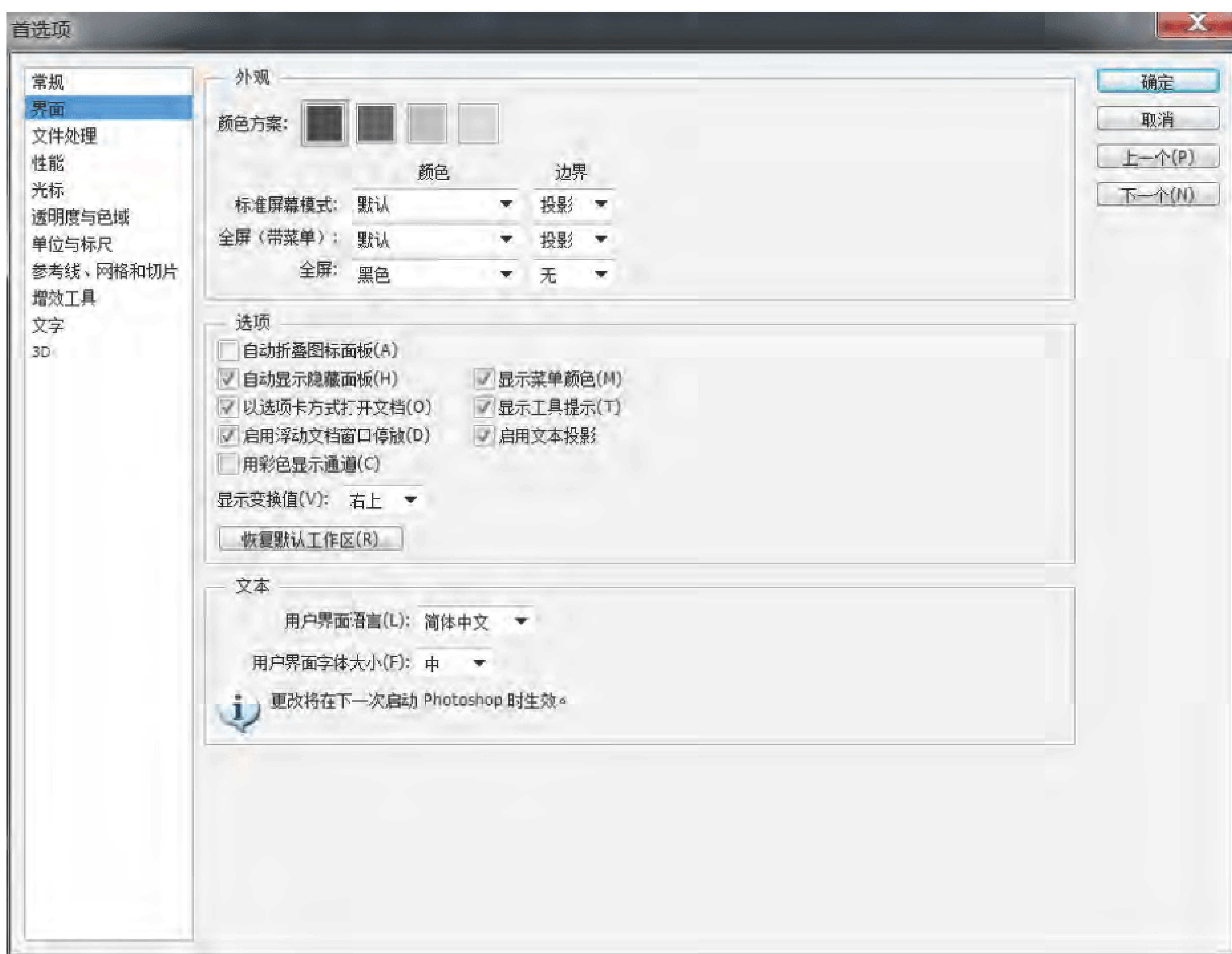



图 2-13

- 在“界面”选项中，用户可以设置软件外观颜色等界面相关的属性。
- 在“文件处理”选项中，用户可以设置文件相关的一些属性，如文件的自动保存间隔时间以及文件的兼容性等。
- 在“性能”选项中，用户可以设置暂存盘和虚拟内存的优化，如图 2-14 所示。

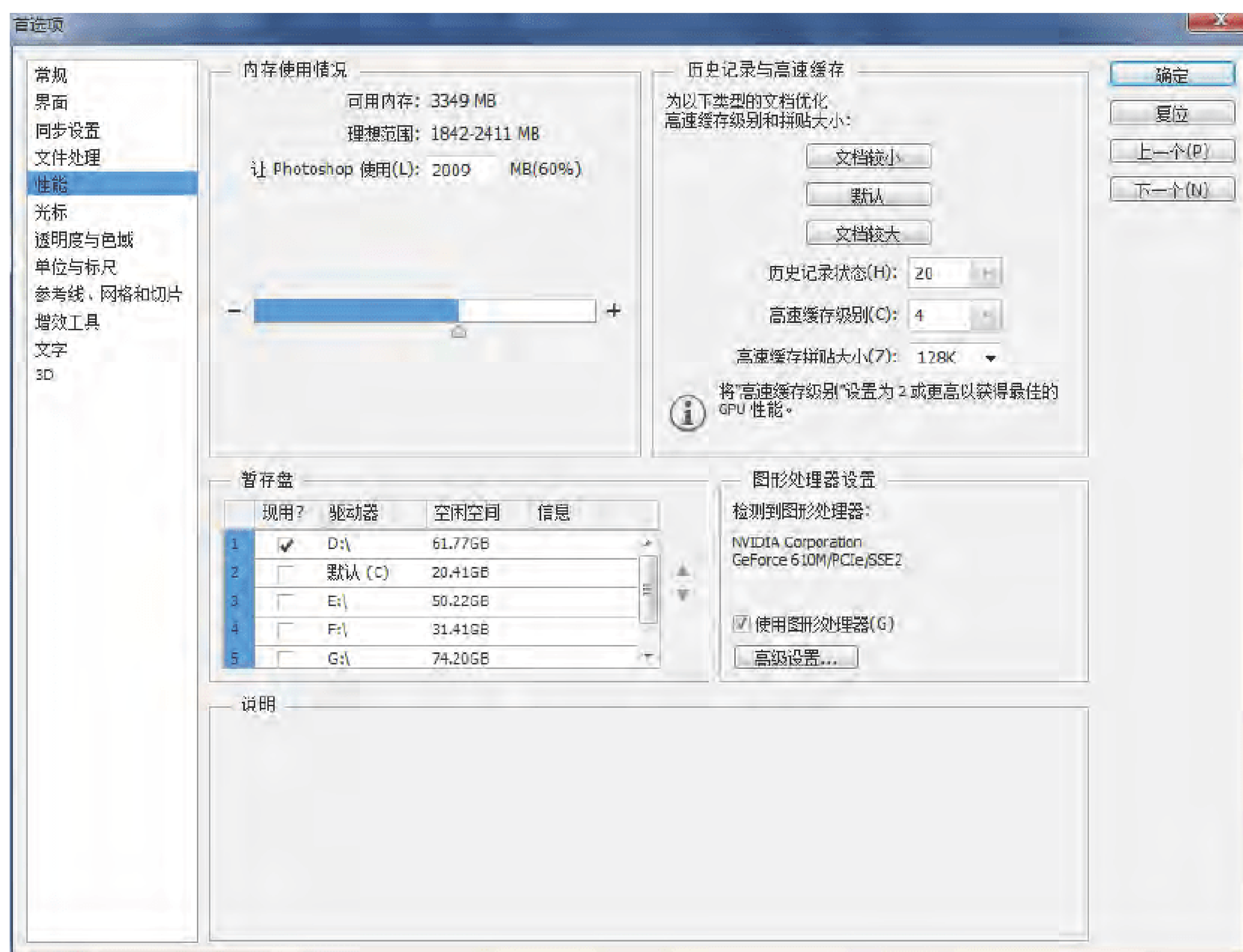



图 2-14

下面有一个暂存盘选项，选择暂存盘选项之后，可以看到下面的暂存盘那里有第 1、第 3、第 4、第 5 这 4 个暂存盘的设置，分别设置为电脑的 D、E、F、G 盘；然后单击“确定”按钮，如图 2-15 所示。请不要设置为 C 盘！




图 2-15

## 2.5　Photoshop CC 常用快捷键

在 Photoshop 绘图中，为了提高绘图效率，绘画者必须熟练掌握 Photoshop 的常用快



捷键，表 2-1 将列出 Photoshop 中最常用到的快捷键操作。

表 2-1　Photoshop 常用快捷键

| 操　　作 | 功　　能 | 快　捷　键 |
|---|---|---|
| 文件操作 | 新建图形文件 | Ctrl+N |
| | 用默认设置创建新文件 | Ctrl+Alt+N |
| | 打开已有的图像 | Ctrl+O |
| | 打开为 ... | Ctrl+Alt+O |
| | 关闭当前图像 | Ctrl+W |
| | 保存当前图像 | Ctrl+S |
| | 另存为 | Shift+Ctrl+S |
| | 存储为 Web 所用格式 | Shift+Ctrl+Alt+S |
| | 页面设置 | Shift+Ctrl+P |
| | 打印 | Ctrl+P |
| | 打开“预置”对话框 | Ctrl+K |
| 选择功能 | 全部选取 | Ctrl+A |
| | 取消选择 | Ctrl+D |
| | 重新选择 | Shift+Ctrl+D |
| | 羽化选择 | Shift+F6 |
| | 反向选择 | Shift+Ctrl+I |
| | 路径变选区 | 数字键盘的 Enter |
| 视图操作 | 显示彩色通道 | Ctrl+2 |
| | 显示单色通道 | Ctrl+ 数字 |
| | 以 CMYK 方式预览（开关） | Ctrl+Y |
| | 放大视图 | Ctrl++ |
| | 缩小视图 | Ctrl+- |
| | 满画布显示 | Ctrl+0 |
| | 实际像素显示 | Ctrl+Alt+0 |
| | 左对齐或顶对齐 | Shift+Ctrl+L |
| | 中对齐 | Shift+Ctrl+C |
| | 右对齐或底对齐 | Shift+Ctrl+R |
| 编辑操作 | 还原 / 重做前一步操作 | Ctrl+Z |
| | 还原两步以上操作 | Ctrl+Alt+Z |
| | 重做两步以上操作 | Shift+Ctrl+Z |
| | 剪切选取的图像或路径 | Ctrl+X 或 F2 |
| | 复制选取的图像或路径 | Ctrl+C |
| | 合并复制 | Shift+Ctrl+C |
| | 自由变换 | Ctrl+T |
| | 用背景色填充所选区域或整个图层 | Ctrl+BackSpace 或 Ctrl+Delete |
| | 用前景色填充所选区域或整个图层 | Alt+BackSpace 或 Alt+Delete |
| | 弹出“填充”对话框 | Shift+BackSpace |

续表

| 操　作 | 功　能 | 快　捷　键 |
|---|---|---|
| 图像调整 | 调整色阶 | Ctrl+L |
| | 自动调整色阶 | Shift+Ctrl+L |
| | 打开曲线调整对话框 | Ctrl+M |
| | 打开“色彩平衡”对话框 | Ctrl+B |
| | 打开“色相 / 饱和度”对话框 | Ctrl+U |
| | 去色 | Shift+Ctrl+U |
| | 反相 | Ctrl+I |
| 图层操作 | 从对话框新建一个图层 | Shift+Ctrl+N |
| | 以默认选项建立一个新的图层 | Shift+Ctrl+Alt+N |
| | 通过复制建立一个图层 | Ctrl+J |
| | 通过剪切建立一个图层 | Shift+Ctrl+J |
| | 与前一图层编组 | Ctrl+G |
| | 取消编组 | Shift+Ctrl+G |
| | 向下合并或合并联接图层 | Ctrl+E |
| | 合并可见图层 | Shift+Ctrl+E |
| | 盖印可见图层 | Shift+Ctrl+Alt+E |
| | 将当前层下移一层 | Ctrl+[ |
| | 将当前层上移一层 | Ctrl+] |
| | 将当前层移到最下面 | Shift+Ctrl+[ |
| | 将当前层移到最上面 | Shift+Ctrl+] |
| 绘画工具 | 画笔工具 | B |
| | 铅笔、直线工具 | N |
| | 钢笔、自由钢笔、磁性钢笔 | N |
| | 画笔放大 | 】 |
| | 画笔缩小 | 【 |

## 2.6　Photoshop CC 图层基本操作

在 Photoshop 中，不同的图层可以放置不同的图像。这些图层叠放在一起就形成了完整的图像，可以独立对每一层或某些图层中的图像内容进行各种操作，而不会对其他图层造成影响，当打开一个包含有多个图层的图像文件后，“图层”面板将显示出该图像的图层信息，如图 2-16 和图 2-17 所示。





图 2-16

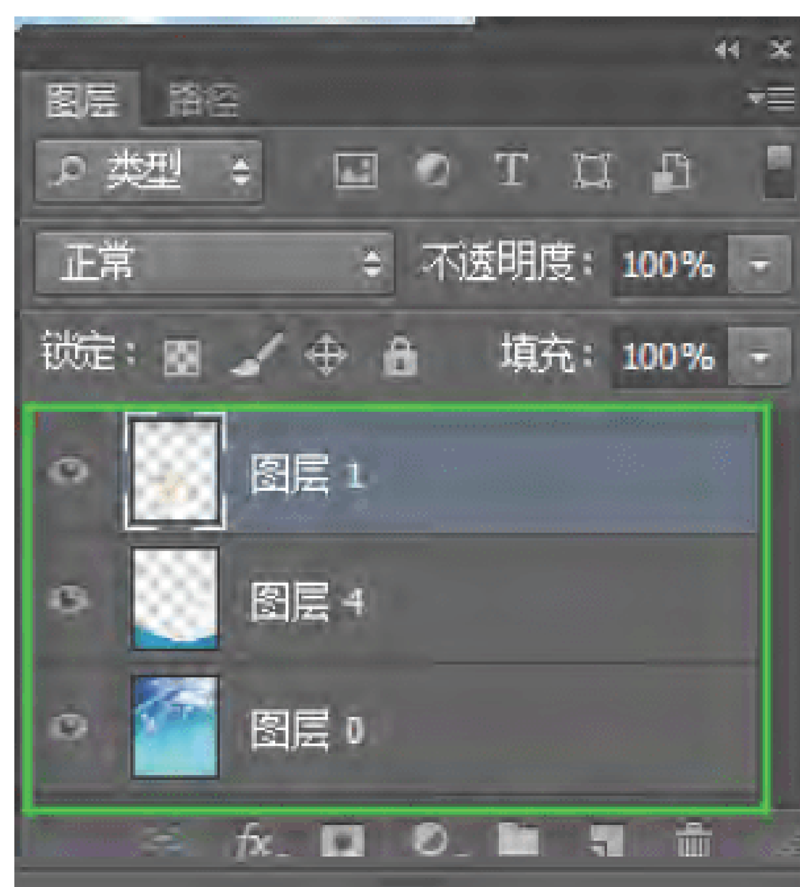



图 2-17

## 2.6.1　“图层”控制面板

“图层”面板上显示了图像中的所有图层、图层组和图层效果，可以使用“图层”面板上的各种功能进行编辑任务（如创建、隐藏、复制和删除图层等）；还可以使用图层模式改变图层上图像的效果（如添加阴影、外发光、浮雕等）；对图层的填充、透明度等参数都可以通过调整来制作不同的效果。

在启动 Photoshop CS6 时，“图层”面板是默认显示的整合的面板块中的其中一个面板。如果看不到“图层”面板的显示，可以执行“窗口”→“图层”命令或“窗口”→“工作区”→“默认工作区”命令，打开图层控制调板，如图 2-18 所示。




图 2-18

## 2.6.2　图层的基本操作

图层的基本操作包括创建新图层、删除图层、更改图层名称、隐藏和显示图层、调整图层不透明度以及调整图层顺序等。

### 1. 创建新图层

**方法 1：**用“图层”面板创建图层

单击“图层”面板下方的“创建新图层”按钮，即可在当前图层的上方创建新图层，如图 2-19 所示。还可以单击“图层”面板右上方的“图层面板菜单”按钮，在打开的下拉菜单中选择“新建图层”命令，然后在弹出的“新建图层”对话框中进行设置，如图 2-20 所示；单击“确定”按钮后即可新建一个图层，如图 2-21 所示。

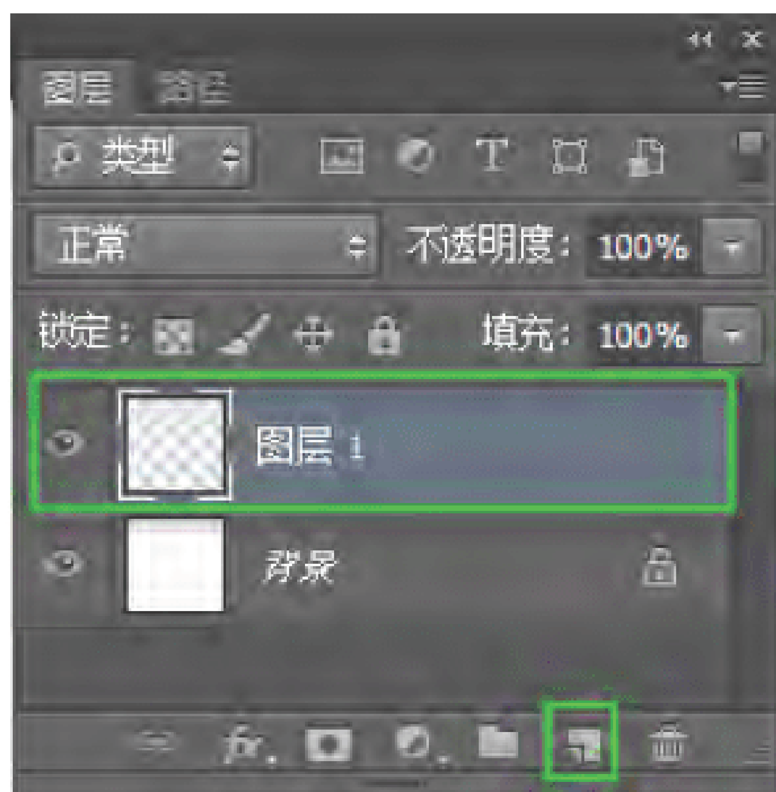



图 2-19

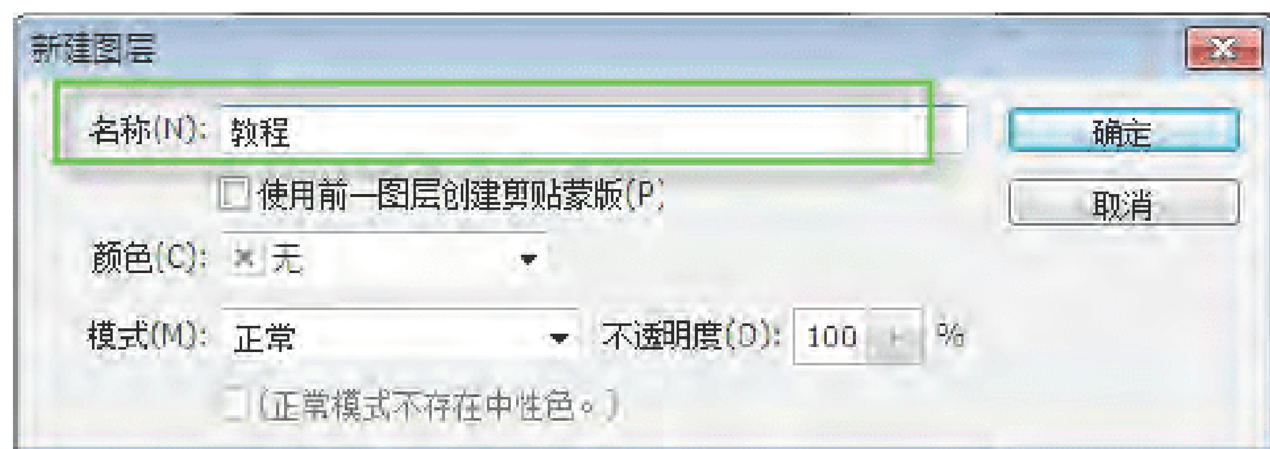



图 2-20

**方法 2：**用“新建”命令新建图层

执行“图层”→“新建”→“图层”命令，然后在弹出的“新建图层”对话框中进行设置，单击“确定”按钮后即可新建一个图层，如图 2-22 所示。

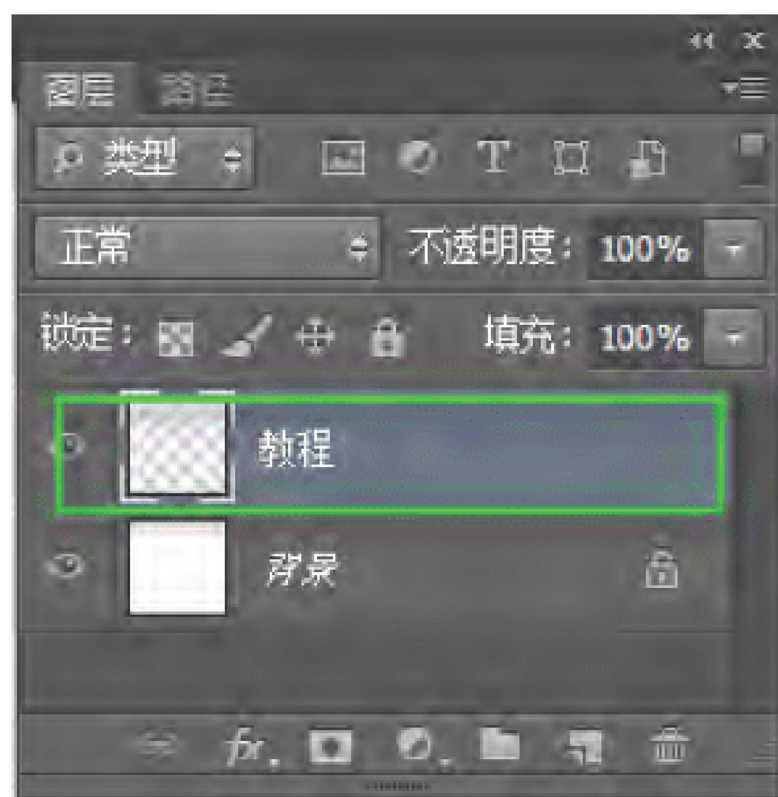



图 2-21

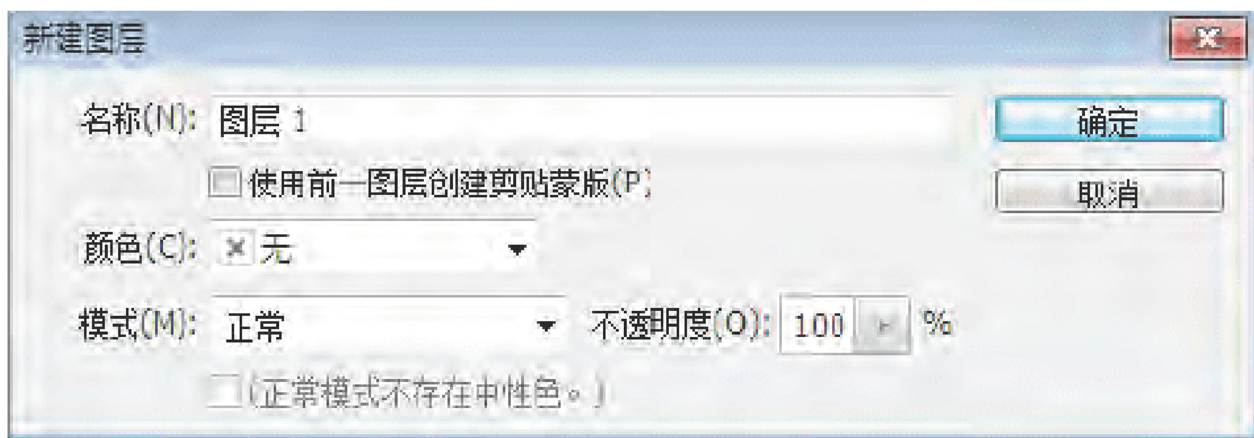



图 2-22

**方法 3：**用“通过剪切的图层”命令创建图层

执行“图层”→“新建”→“通过剪切的图层”命令，即可将选区内的图像剪切到一个新的图层，如图 2-23 所示。

**方法 4：**用“通过拷贝的图层”命令创建图层

执行“图层”→“新建”→“通过拷贝的图层”命令，即可将当前图层复制一个副本，如图 2-24 所示。

### 2. 删除图层

在“图层”面板中可以将不需要的图层删除。删除图层的操作方法有很多种。



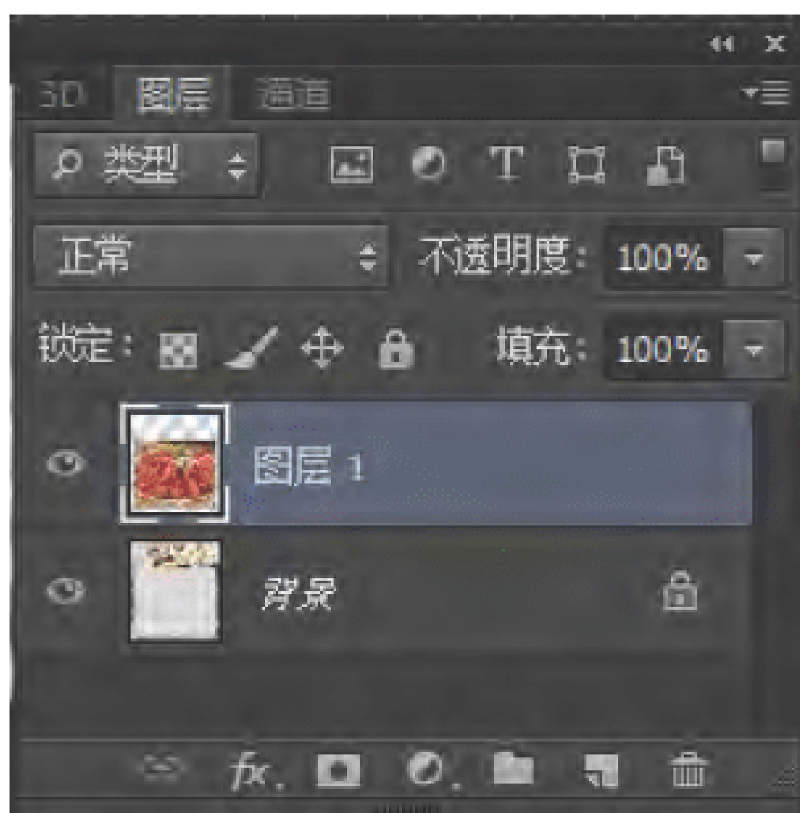



图 2-23

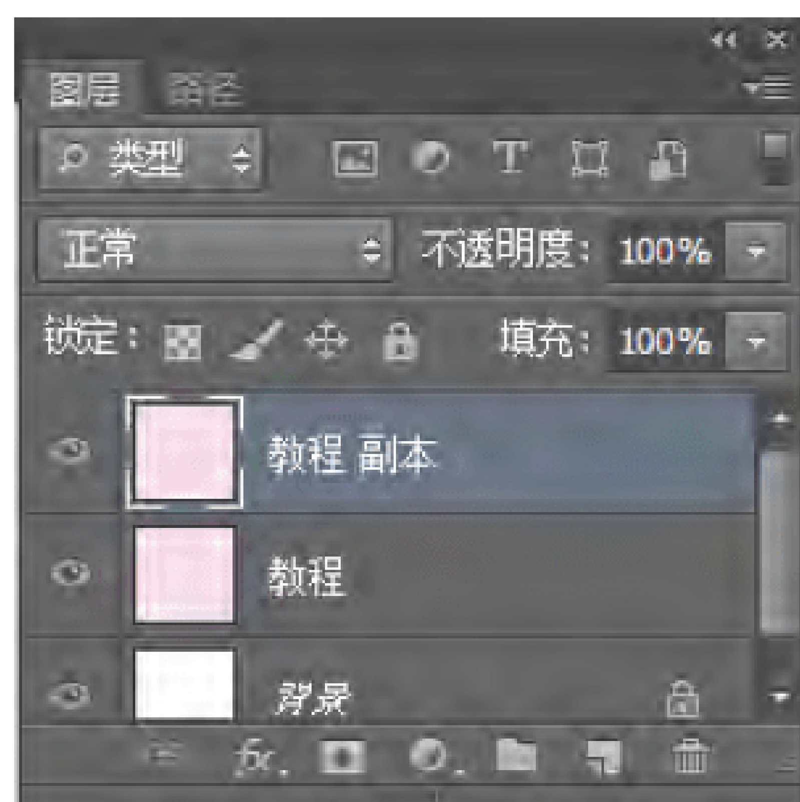



图 2-24

方法 1：用鼠标单击需要删除的图层，按住鼠标左键直接拖曳到面板的“删除图层”按钮上，如图 2-25 所示，然后释放鼠标，即可删除图层，如图 2-26 所示。

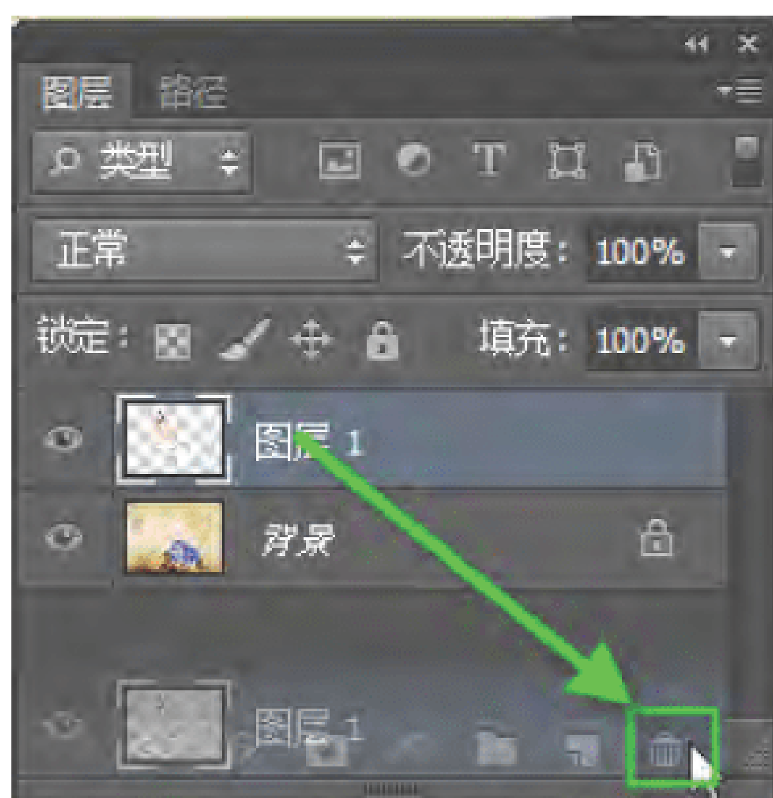



图 2-25




图 2-26

方法 2：单击“图层”面板的“图层面板菜单”按钮，然后选择其下拉菜单中的“删除图层”命令，在弹出的对话框中单击 是(Y) 按钮，如图 2-27 所示，即可实现对图层的删除。




图 2-27

方法 3：如果所选图层是隐藏的图层，则可以执行“图层”→“删除”→“隐藏图层”命令，即可将其删除。

方法 4：选中要删除的图层并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除图层”命令，即可删除该图层。

### 3. 更改图层的名称

在 Photoshop 中，当绘制复杂的图形时，需要建立较多的图层，不利于对图层的操作编辑，这时就可以通过更改图层名称的方法来区别。更改图层名称的方法有以下两种。

方法 1：在需要修改的图层名称上双击，此时图层的名称变为可改写状态，然后在文本框中输入名称，再按 Enter 键，即可修改该图层名称，如图 2-28 所示。

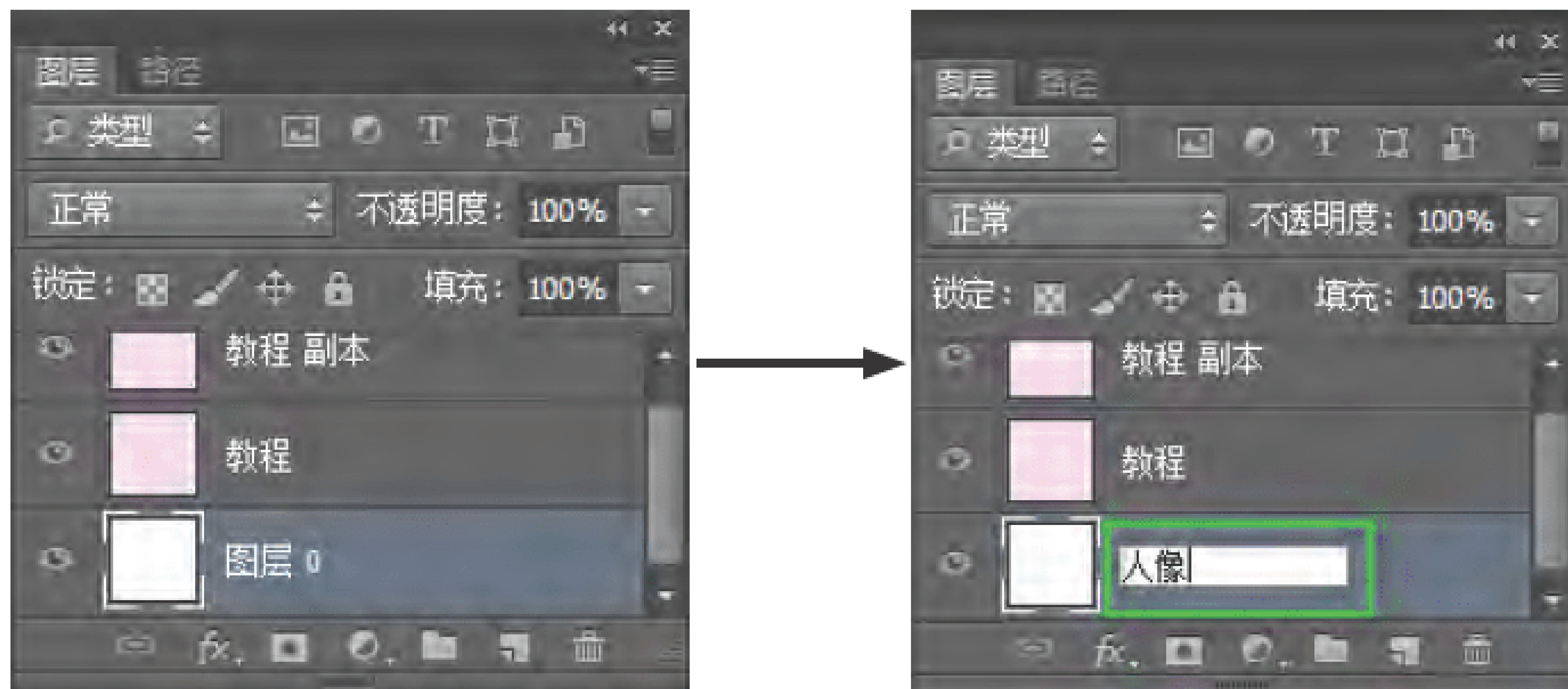



图 2-28

方法 2：新建图层时，在“新建图层”对话框的“名称”文本框中输入将要设置的名称，如图 2-29 所示。

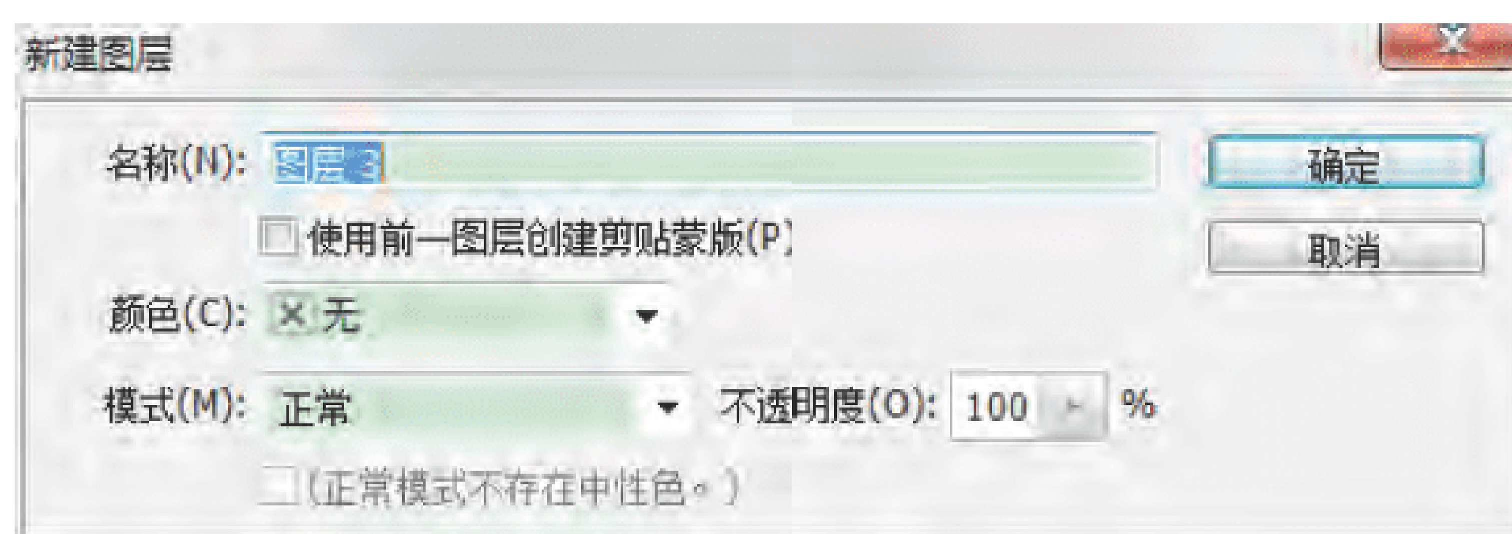



图 2-29

## 4. 隐藏和显示图层

方法 1：在使用软件的时候，为了便于操作，需要对图层进行显示和隐藏，在“图层”面板中单击图层左边的“指示图层可见性”按钮，即可隐藏此图层，如图 2-30 所示。然后再在此处单击鼠标，则重新显示此图层，如图 2-31 所示。

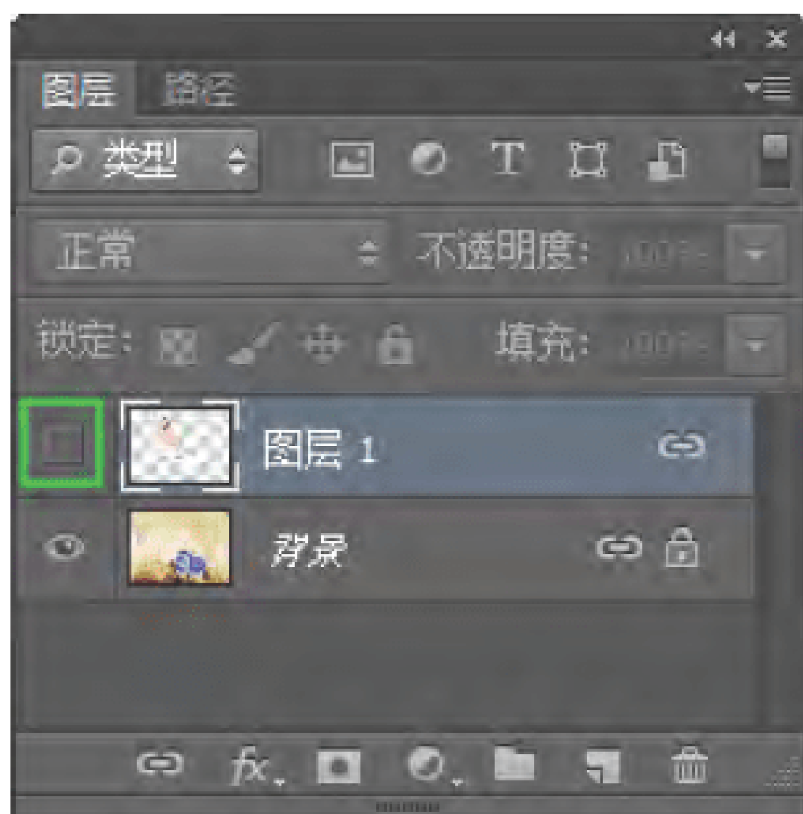



图 2-30

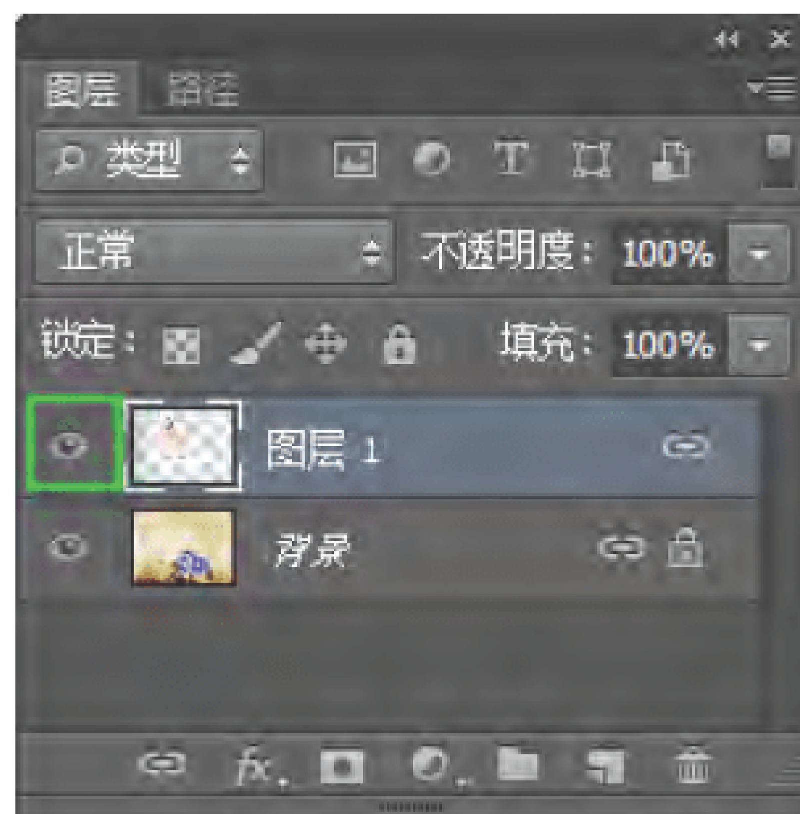



图 2-31

方法 2：在“指示图层可见性”按钮栏内按住鼠标左键纵向拖动，可以同时显示或隐藏多个图层，如图 2-32 所示，再次按住鼠标左键纵向拖动，又将显示多个图层。



**方法 3：**按住 Alt 键的同时单击一个图层的“指示图层可见性”按钮，在整个“图层”面板中将只显示此图层，如图 2-33 所示。在“指示图层可见性”栏中再次按住 Alt 键并单击鼠标，则重新显示所有图层。

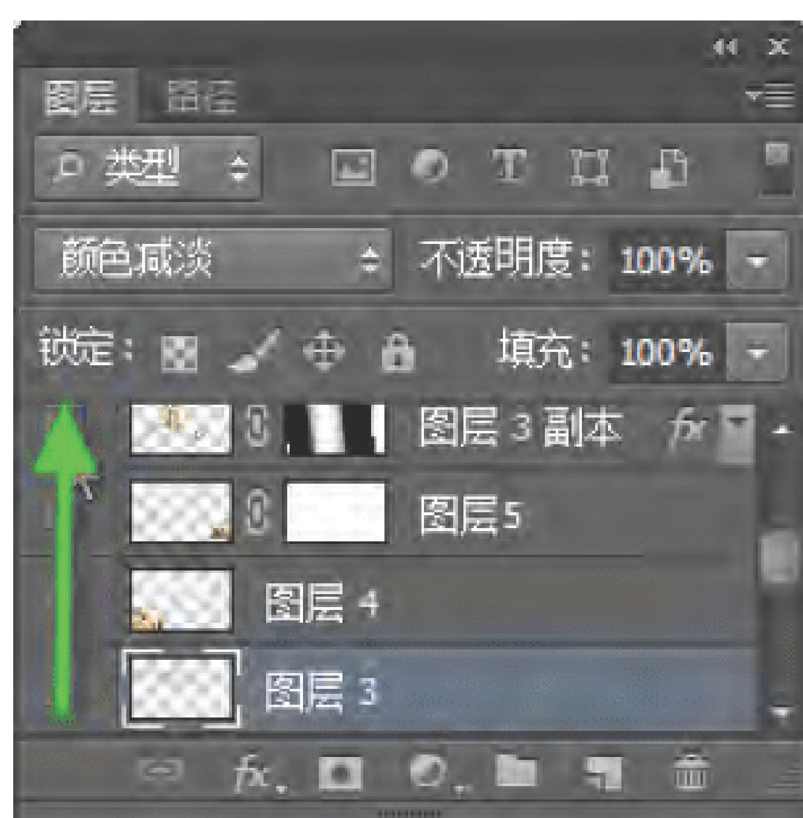


图 2-32

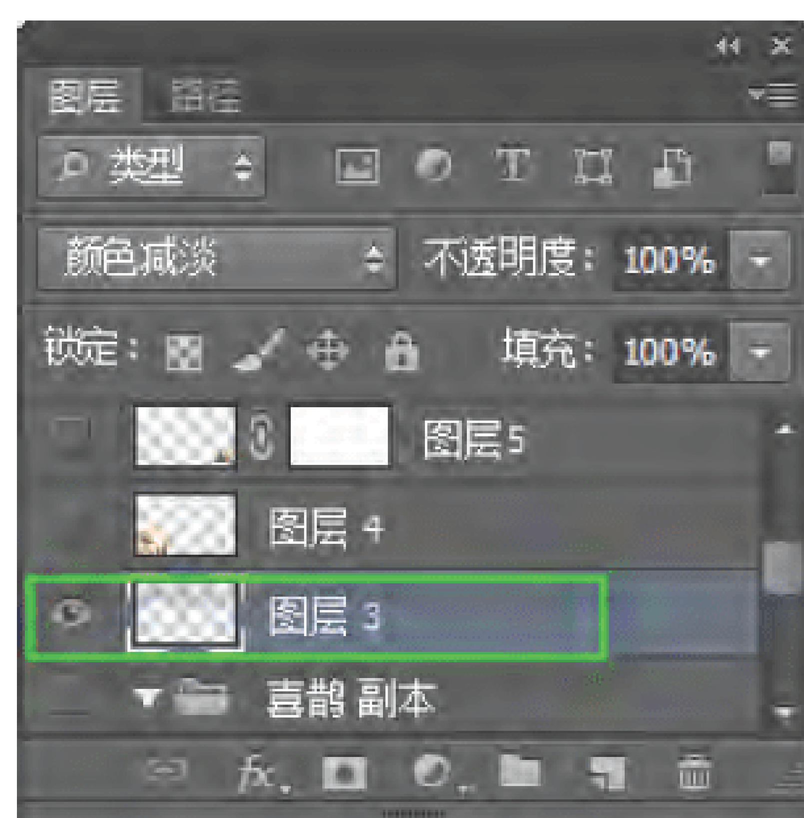


图 2-33

### 5. 调整图层不透明度

有时艺术设计者为了设计作品的美观性，需要改变某些图层的“不透明度”，来丰富作品的视觉效果。改变图层不透明度的方法很简单，只需在“图层”面板的“不透明度”文本框中输入数值或者单击不透明度右侧的三角按钮，然后拖动弹出的滑块，可以调整图层的不透明度，其调整范围为 1% ～ 100%，值越小则越透明，如图 2-34（不透明度为 100%）和图 2-35（不透明度为 70%）所示。



图 2-34



图 2-35

### 6. 调整图层顺序

在“图层”面板中，所有图层都是按照一定的顺序排列的，在图层顺序变化的同时，图像效果也将发生相应的变化，因此，可以通过调整图层顺序来改变图像的位置，从而实现不同的图像效果。

（1）在需要调整图层的顺序时，只需选中需要调整的图层，然后将其直接拖曳至要调整的位置即可调整其顺序，如图 2-36 所示。

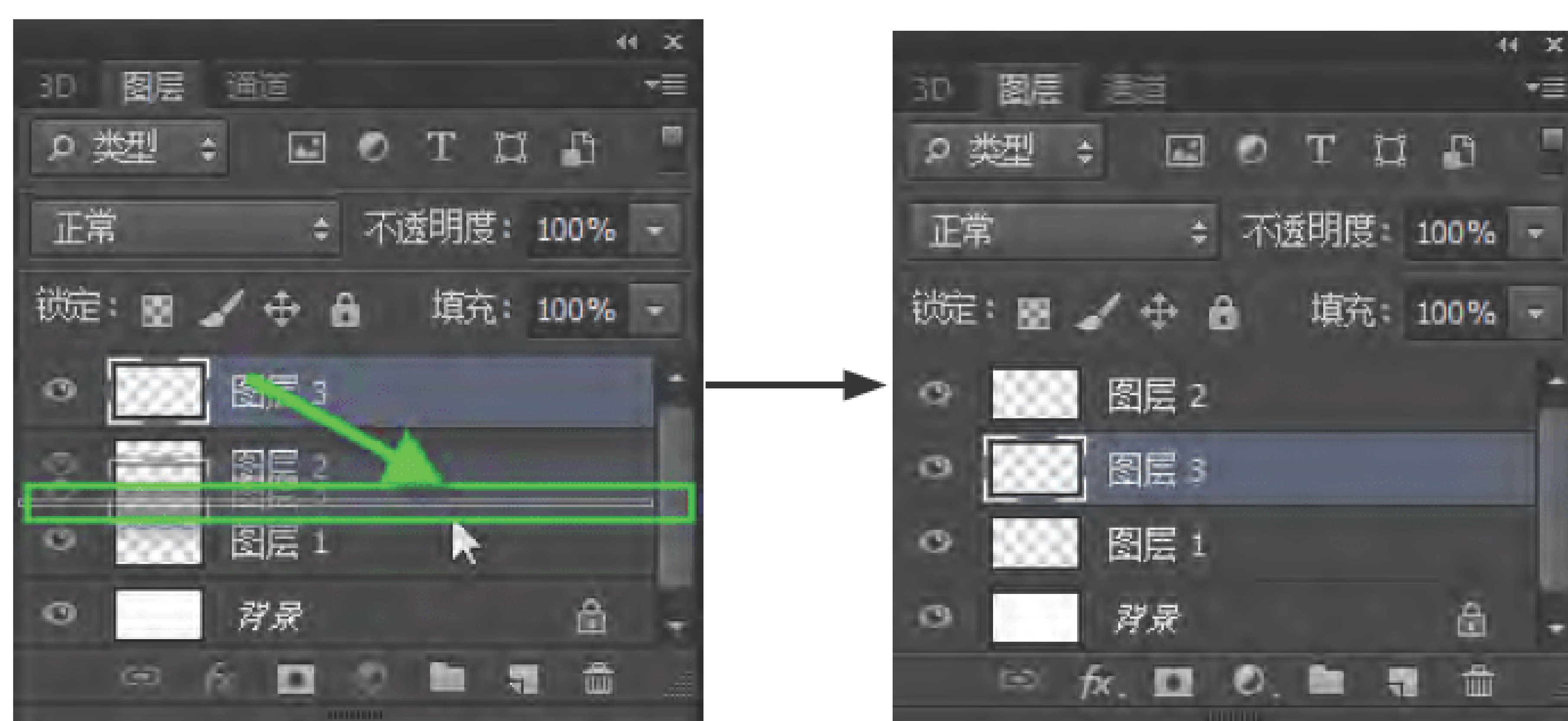



图 2-36

（2）执行“图层”→“排列”命令，在其下拉菜单中可选择排列的方式，如图 2-37 所示。

- **置为顶层：**将所选择的图层调整到所有图层的最上面。
- **前移一层：**将所选择的图层向上移动一个顺序。
- **后移一层：**将所选择的图层向下移动一个顺序。
- **置为底层：**将所选择的图层调整到所有图层的最底部。
- **反向：**将所选择的多个图层的顺序颠倒过来。

## 7. 锁定图层

当在新建的图层上绘制了基本色，需要再次在基本色上绘制时，可以将图层进行锁定，这样可以保证再次绘画的颜色只在基本色的范围内出现，不会涂出边界，为读者的操作提供了方便。

在“图层”面板的上端有 4 个锁定按钮，它们分别是“锁定透明像素”、“锁定图像像素”、“锁定位置”和“锁定全部”，如图 2-38 所示。

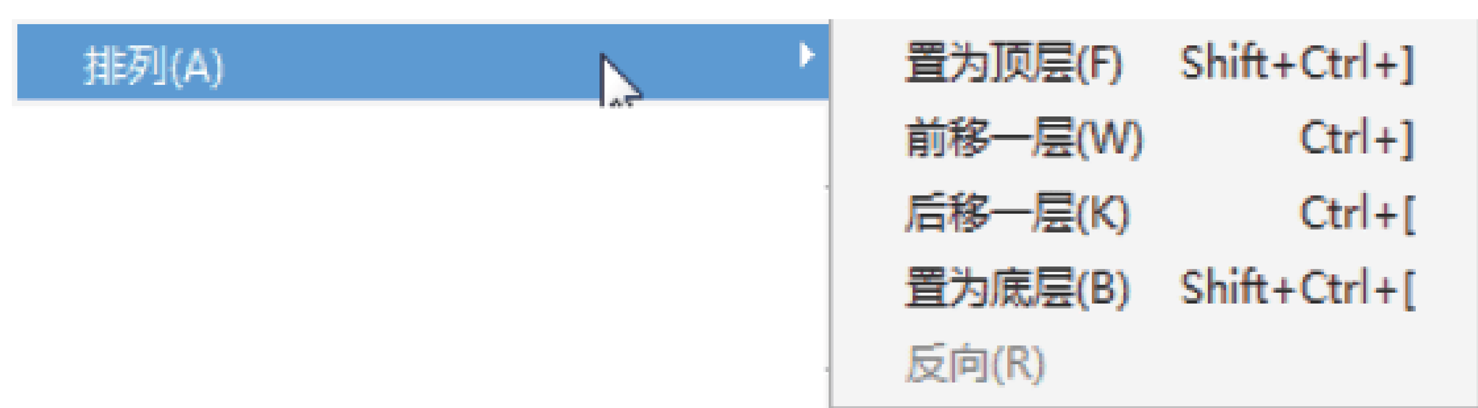



图 2-37

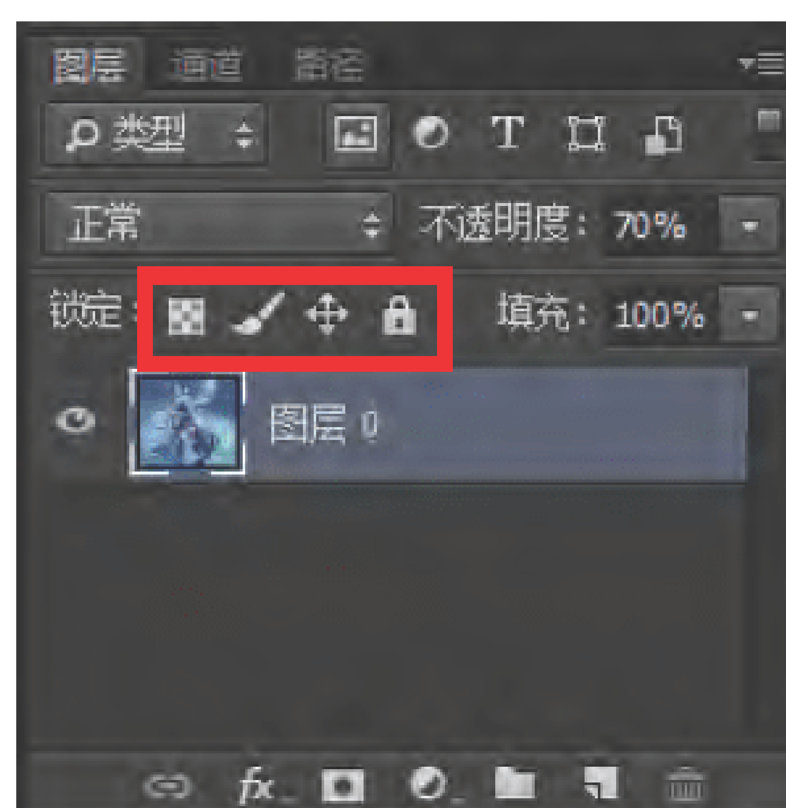



图 2-38

- **“锁定透明像素”按钮：**单击该按钮，可以限定只在图层的已包含像素的区域上进行编辑。
- **“锁定图像像素”按钮：**单击该按钮，就不能删除颜色像素或操作演示。
- **“锁定位置”按钮：**单击该按钮，就不能对像素进行移动，但是可以对选区进行填色和移动选区内的像素。



- **“锁定全部”按钮：** 单击该按钮，就不能对像素进行移动，也不能对选区进行填充颜色和移动，更不能对图层进行删除。

## 2.6.3　图层的高级应用

下面开始讲解图层的高级应用，如为图层添加图层混合模式或图层样式，可使图像得到特殊的效果。

### 1.　图层的混合模式

图层的混合模式确定了其像素如何与图像中的下层像素进行混合。使用混合模式可以创建各种特殊的效果。

默认情况下，“图层”面板上的混合模式为“正常”，这表示“图层”面板中各图层之间没有各自的混合属性，为图层添加其他混合模式时，可以有效地更改图像各个组成部分的合成顺序。

- **混合模式：** 用于设置图层之间的色彩混合模式，单击选择框右侧的三角按钮，在打开的下拉列表中可以选择图层和下方图层之间的混合模式，如图 2-39 所示。

穿透

正常
溶解

变暗
正片叠底
颜色加深
线性加深
深色

变亮
滤色
颜色减淡
线性减淡（添加）
浅色

叠加
柔光
强光
亮光
线性光
点光
实色混合

差值
排除
减去
划分

色相
饱和度
颜色
明度

图 2-39

## 2. 认识图层样式

图层样式是一种特殊的图形处理技术，可以对图像进行阴影效果、斜面与浮雕效果、发光效果等特殊效果的处理。

打开“图层样式”对话框有以下几种方法。

**方法 1：** 选择“图层”→“图层样式”命令，在弹出的子菜单中选择相应的命令，如投影、外发光等。

**方法 2：** 选择要使用图层样式的图层，单击“图层”面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的下拉菜单中选择任意一种选项，如图 2-40 所示。当选择“混合选项”命令时，即可打开“图层样式”对话框，如图 2-41 所示。

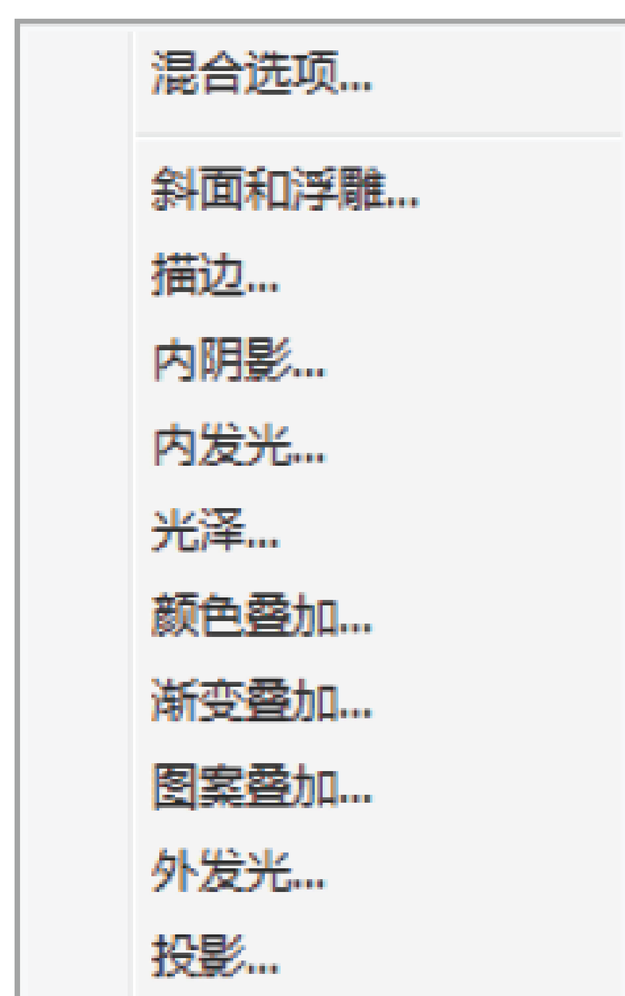



图 2-40

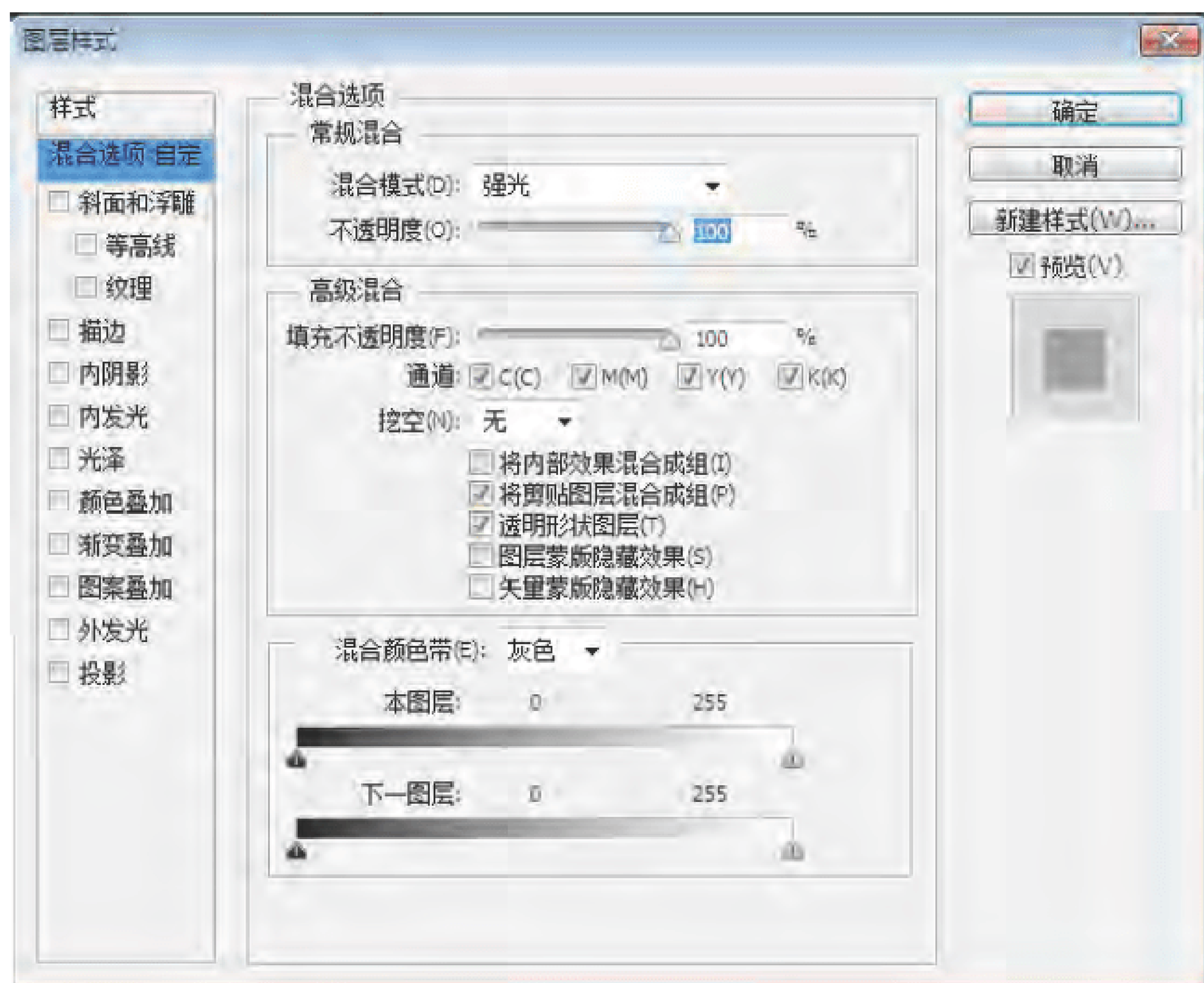



图 2-41

**方法 3：** 双击需要添加图层样式的图层。

或者双击此图层，也可打开“图层样式”对话框，在该对话框中可进行图层样式设置。

- **常规混合：** 该栏中的“混合模式”用于设置图层的色彩混合模式，“不透明度”用于设置当前图层的不透明度。
- **高级混合：** 该栏中的“填充不透明度”用于设置当前图层的内部填充不透明度，“通道”用于控制单独通道的混合，“挖空”用于设置通过内部透明区域的视图。

添加了图层样式效果之后，双击按钮，可以再次打开“图层样式”对话框，对其参数进行修改。在按钮上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择相应的命令，可以实现图层样式的复制、应用和清除等操作。



# 第3章

The 3st Chapter



# 用Photoshop CC制作网点

网点在漫画中运用非常广泛，特别是日漫的表现中。人们通常运用网点来表现漫画场景中的气氛、明暗变化和特殊材质等。本章介绍如何用Photoshop CC制作一些常见网点的方法和技巧。







# 3.1 网点与网点纸

### 1. 认识网点

网点用于印刷上灰色调的点状表现，漫画制作上通常以网点纸（或称作网点贴纸）达成此目的。网点纸是一种透明的薄贴纸，上有花纹，由点状构成，也有其他花纹或图案，画漫画时常用它来处理灰色调部分。使用方式是割下将填满灰色区域的形状，再将此贴纸贴到区域上方。网点表面的花纹可用小刀刮除，方便除去填满区域外的花纹，也可以利用刮除制造金属反光或其他渐变效果，如图 3-1 所示。

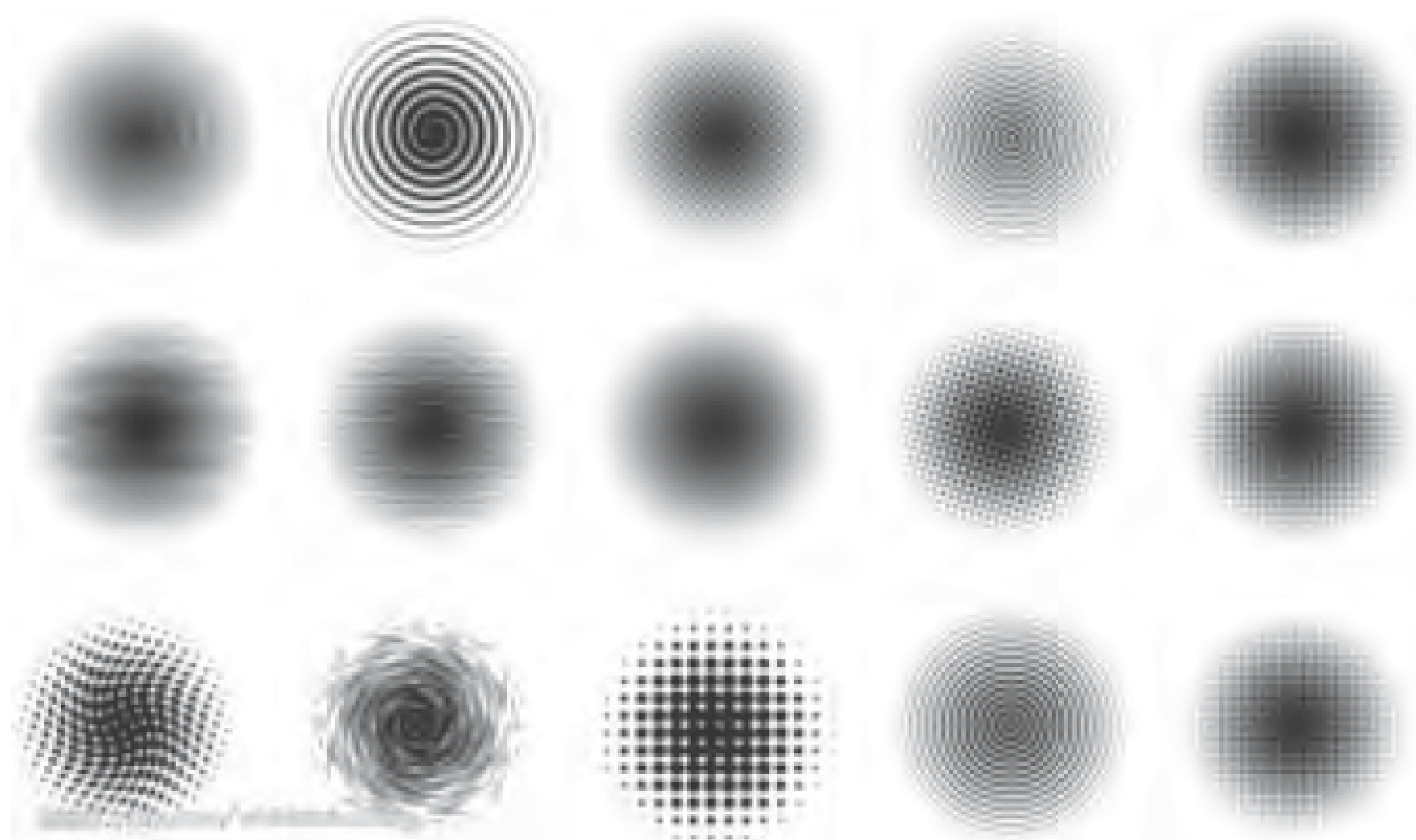
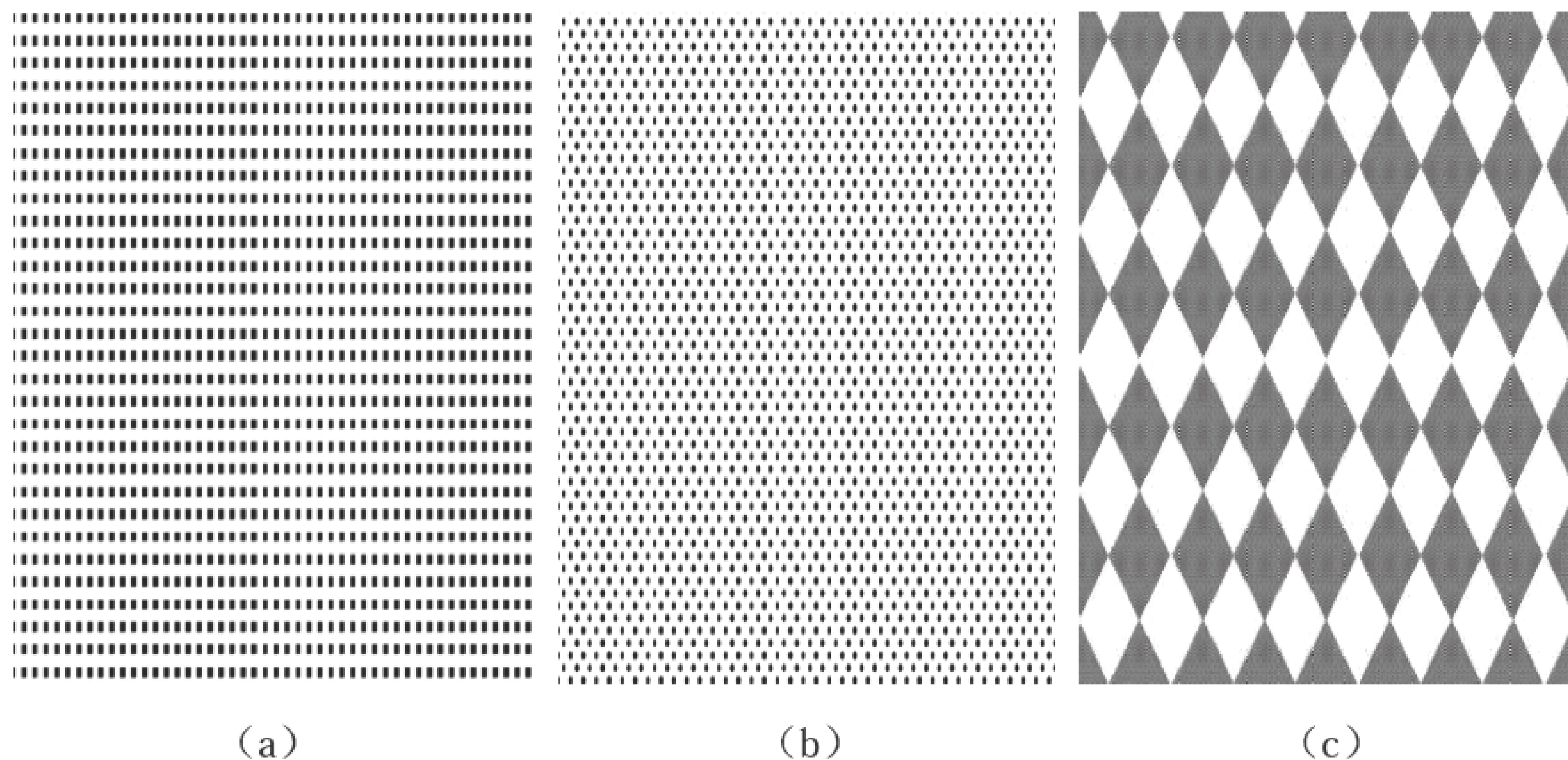


图 3-1

网点的形状可以分为方形、圆形和菱形 3 种，如图 3-2 所示。

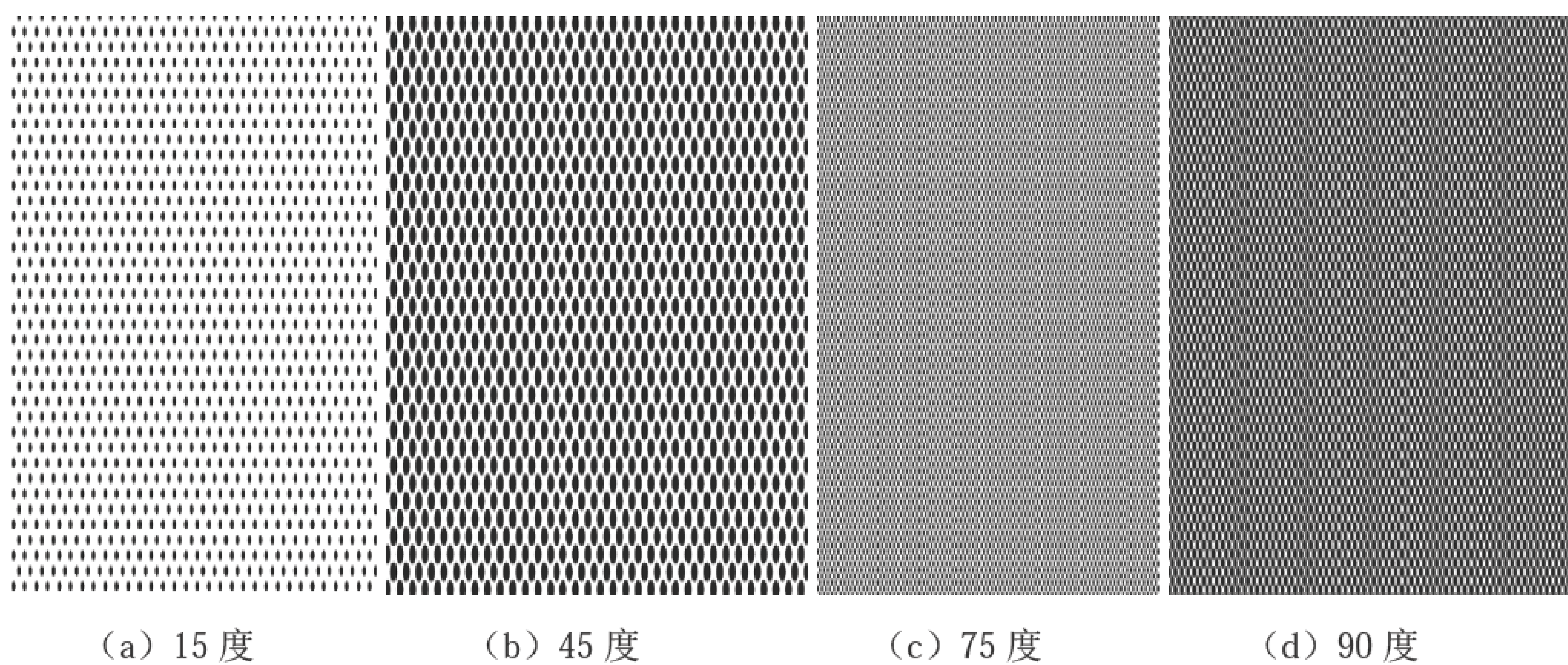


（a）　（b）　（c）

图 3-2

常见的网点角度有 15 度、45 度、75 度、90 度等，如图 3-3 所示。





（a）15 度　　（b）45 度　　（c）75 度　　（d）90 度

图 3-3

**提示**　漫画中一般会在绘制完的人物头发上的阴影部分贴上网点，表示立体。或者在人物衣服上贴上，也表示衣服褶皱的阴影部分。

### 2. 网点纸

网点纸也叫网纸，从材料来分包括纸质网、胶网纸等，样式和品牌都很多。一般常用的是：线数 70 左右，灰度为 20% ～ 10%，如图 3-4 所示。

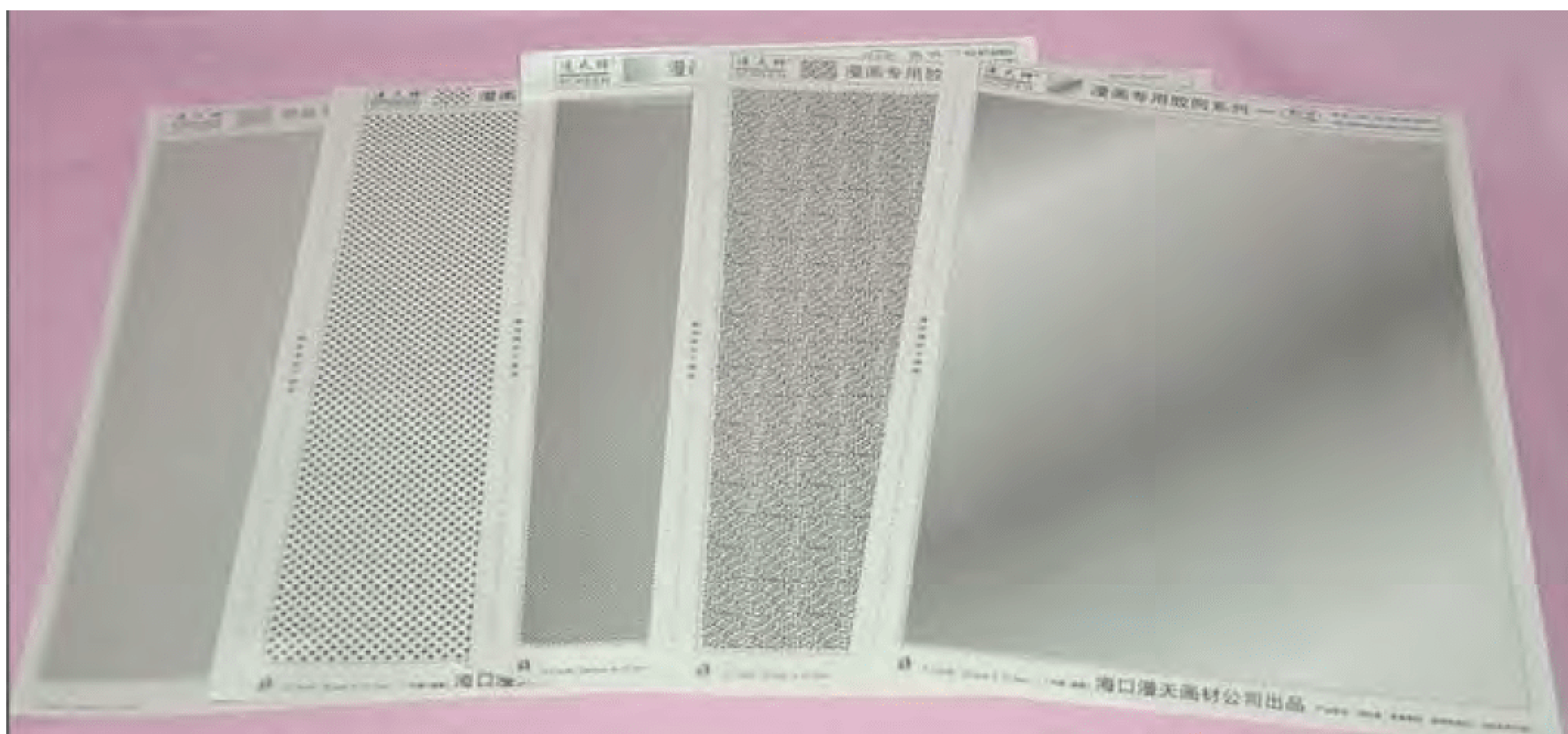


图 3-4

## 3.2 网点的表现作用与效果

漫画中常用网点纸做一些阴影效果和特殊效果。

## 3.2.1 灰网的作用

一般来说，灰度网点纸用于阴影、投影、固有色、肤色上面。例如人物的面部阴影就可以用灰网来体现，如图 3-5 所示。

人物、建筑物、植物等物品在地上的投影，如图 3-6 所示。




图 3-5



图 3-6

在黑白漫画中不能看出颜色的变化，所以很多自带颜色的固有物或者人物的肤色，一般都会选择用灰度网点纸来表达，如图 3-7 所示。




图 3-7

## 3.2.2 花色网点的作用

花色网点纸主要用来做一些装饰，例如衣服上的花纹，漫画的背景或者一些比较特殊的东西。现代人物的衣服上面，可以用花网作为花纹以减少绘制繁琐花纹的时间，例如人



物的 T 恤、裙子等，如图 3-8 所示。

还有某些小物品，都可以利用花网代替繁琐的手绘工作，如图 3-9 所示。

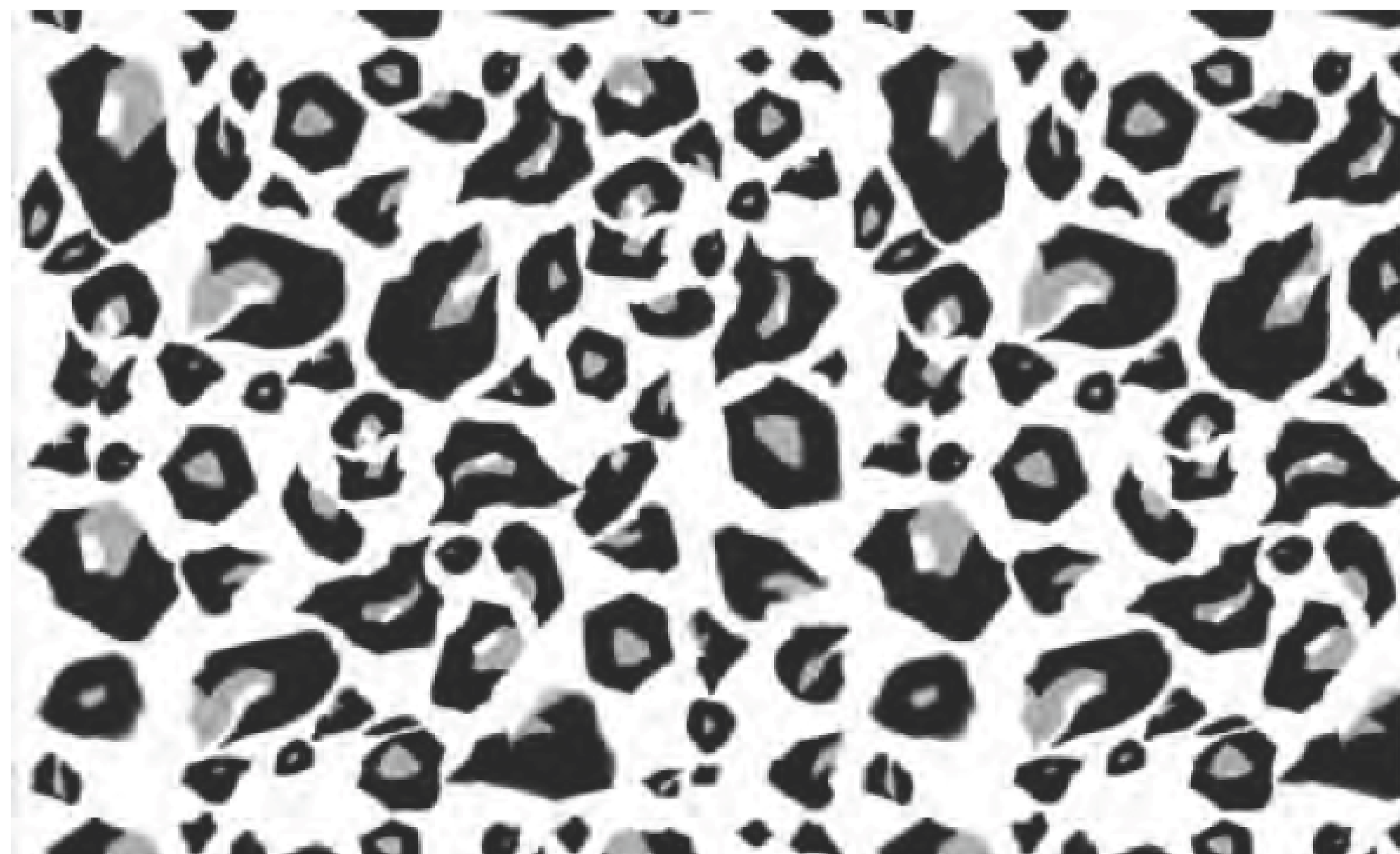


图 3-8

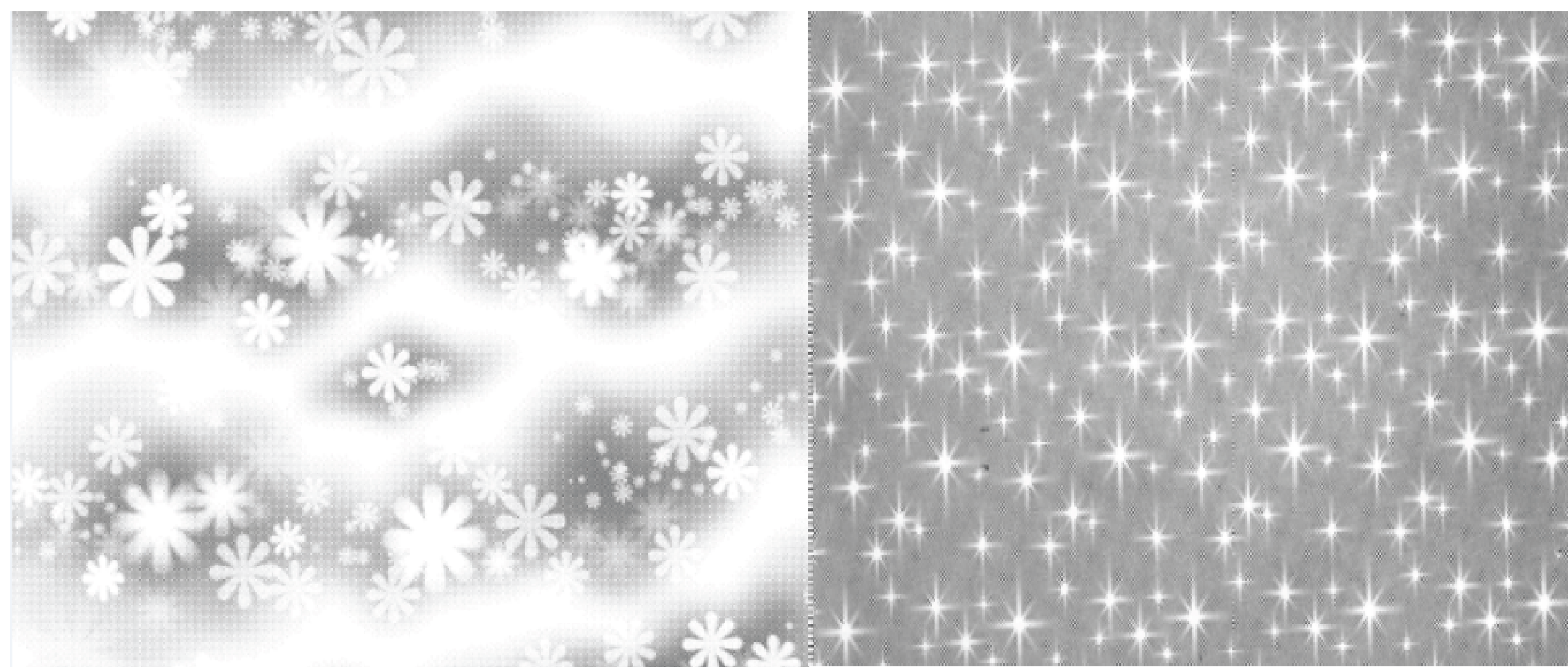


图 3-9

## 3.2.3 气氛网的作用

顾名思义，气氛网主要是烘托漫画中的气氛，营造效果。一般气氛网点用于没有固定场景但有需求的氛围。

（1）气氛网点在烘托某个特定的氛围时十分好用。例如，少女漫画中就多用泡沫、花瓣一样的气氛网点，如图 3-10 所示。



（a） （b）

图 3-10

（2）少年漫画则多用热血的网点，例如惊雷状的、聚散状的，以表现情况的危机，如图 3-11 所示。

（3）如此类推，在画漫画时需要画手按照自己的风格和题材选择气氛网点。例如惊悚漫画常用网点：能够体现情况的危机，并且烘托出恐怖的气氛，多选带有阴郁色彩的网点，如图 3-12 所示。

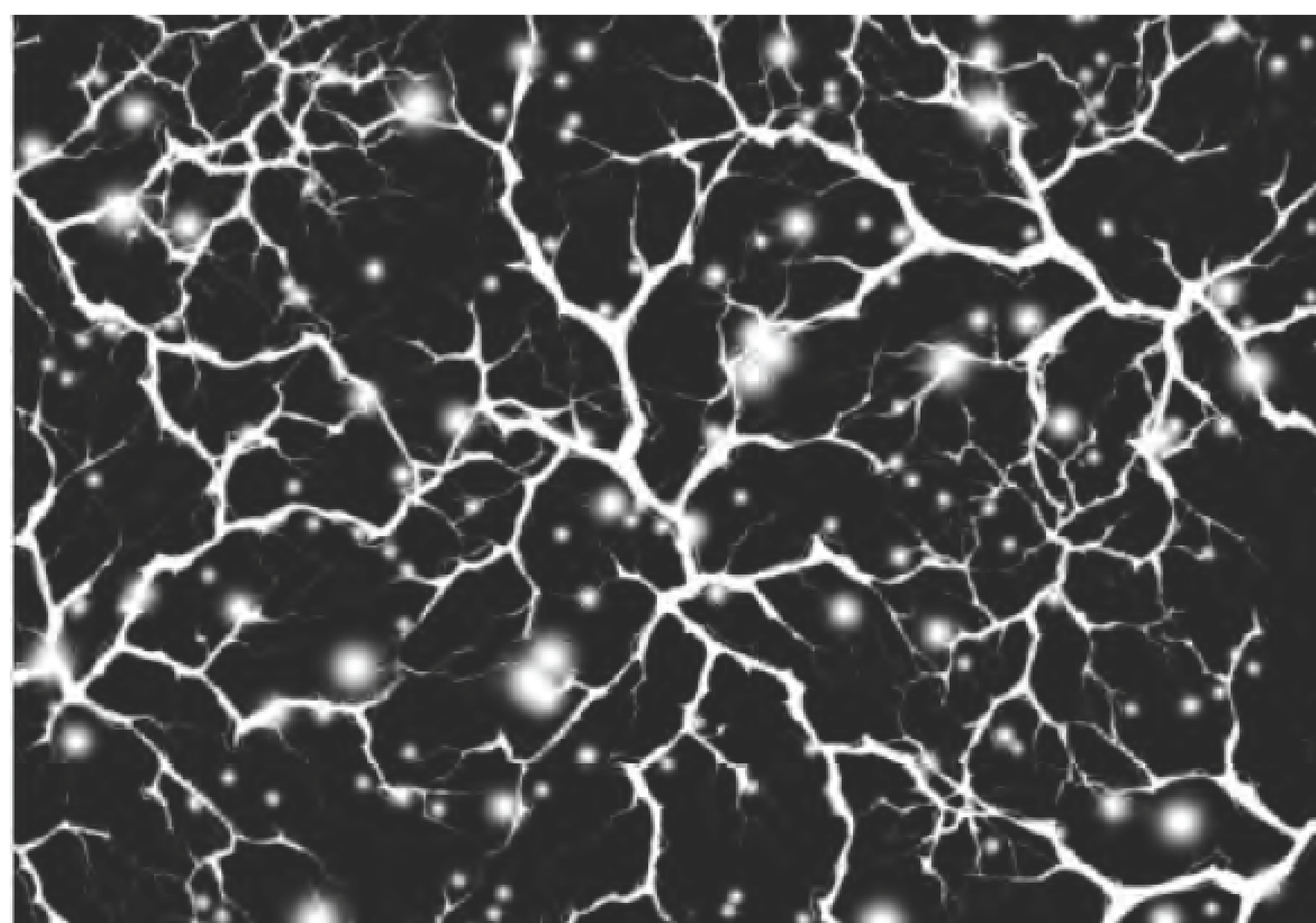


图 3-11

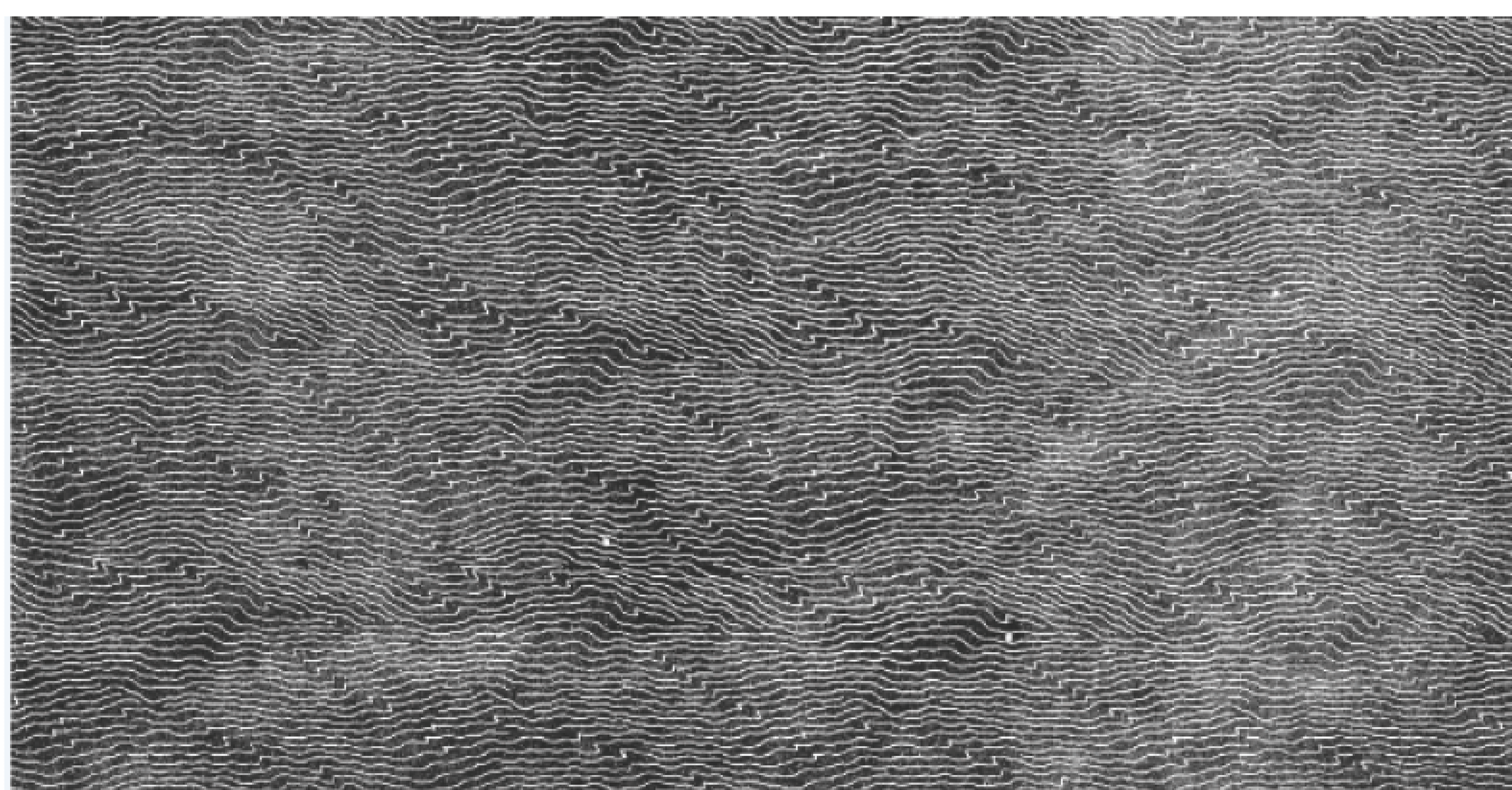


图 3-12

（4）热血漫画常用网点：多采用棱角分明分纹路，因为热血漫画都具有强烈的正义感，所以选择网点时不要选择带负能量的网点纹路，如图 3-13 所示。

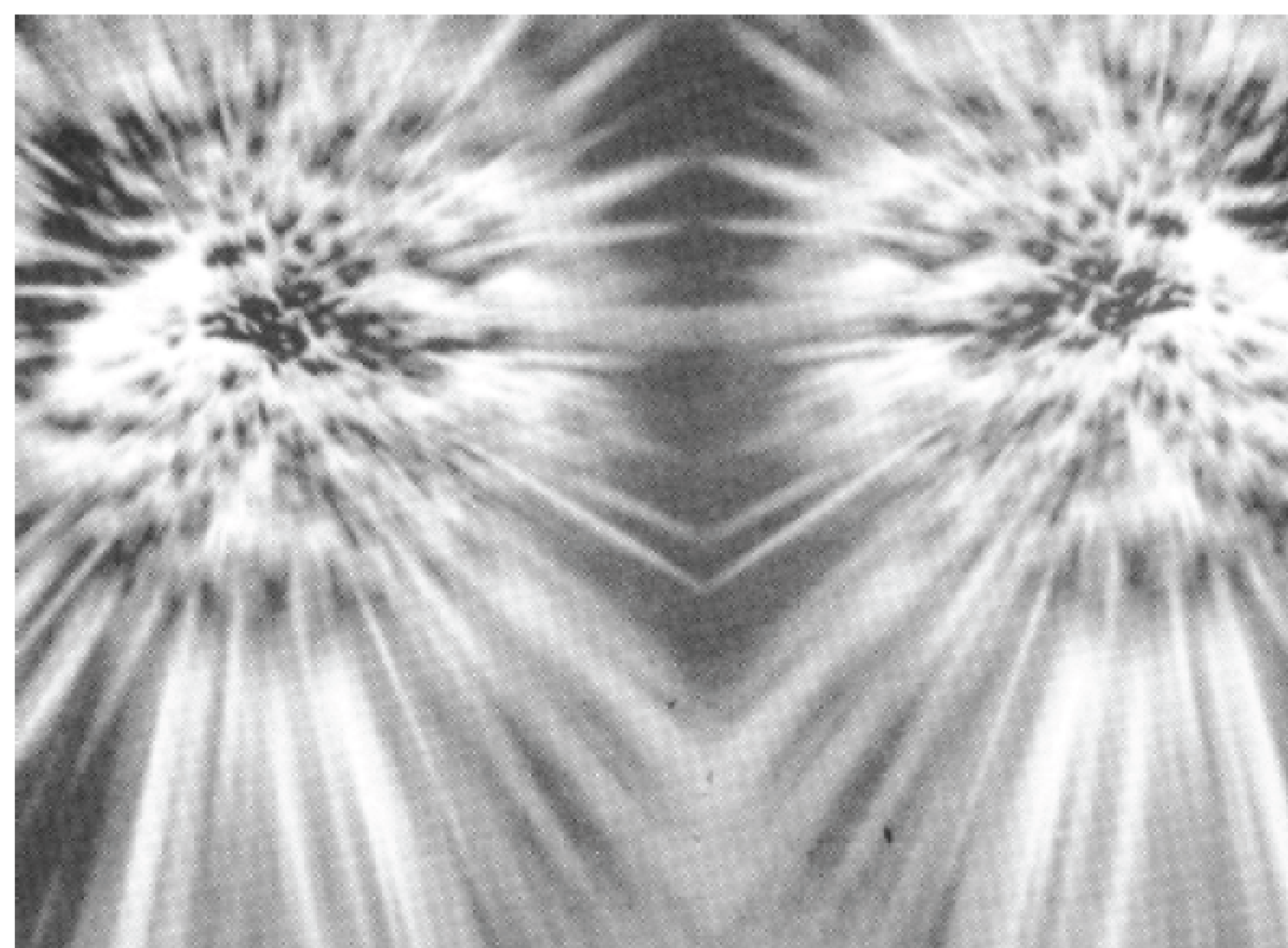
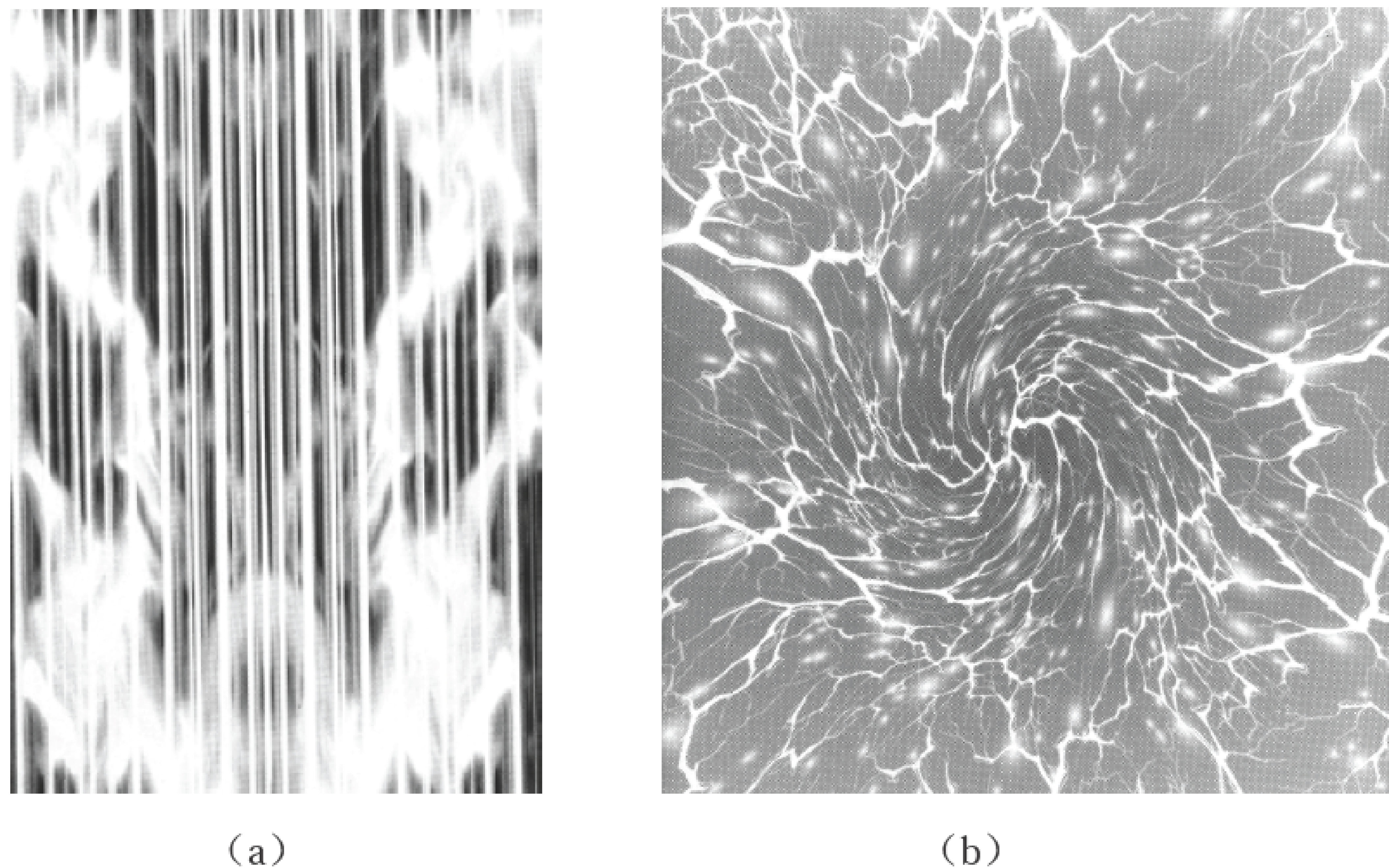


图 3-13



（5）格斗武侠常用网点：武侠漫画大多都是打斗，因而很多带有特殊纹路的网点就很有用，格斗漫画一般还会用到少年漫画及恐怖漫画中的网点，选择范围比较广，如图 3-14 所示。



（a） （b）

图 3-14

## 3.2.4 场景网点的作用

场景网点是指将漫画中背景的部分做成网点，其作用是防止画手拿捏不准复杂的场景或者减少绘制复杂场景的繁琐，如图 3-15 所示。



图 3-15




# 3.3 使用 Photoshop 制作灰色单一网点

灰色在漫画中用量最多、最广泛，下面学习在 Photoshop CC 中制作简易灰度网点的方法。

（1）新建一个文件，设置其文件模式为灰度，如图 3-16 所示。

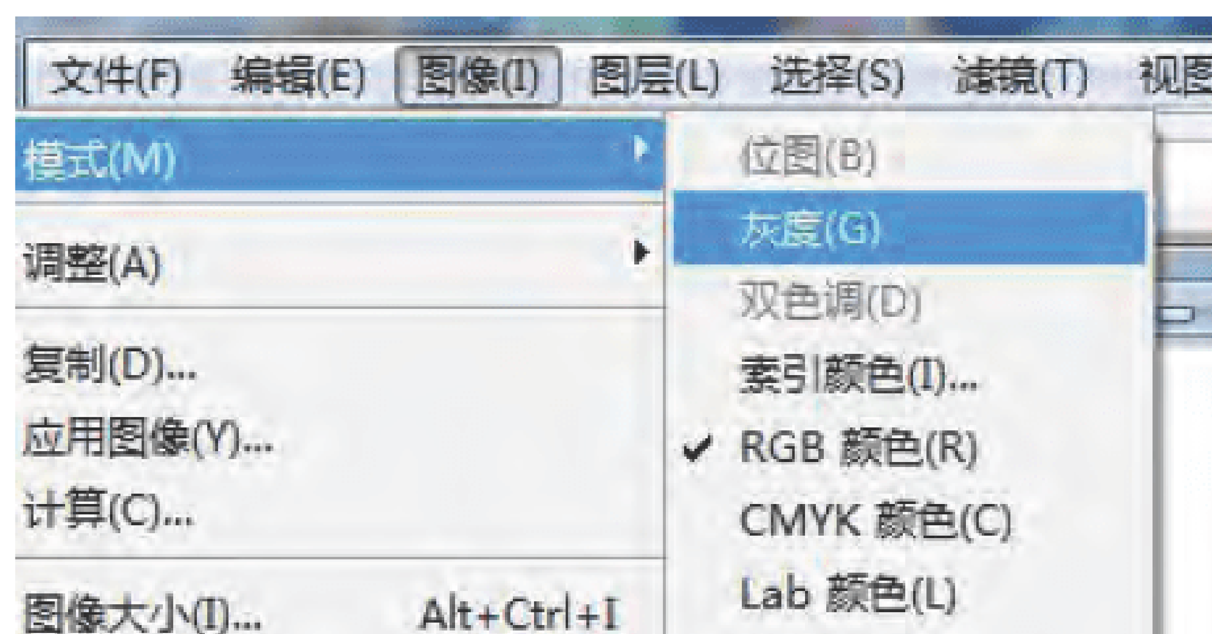



图 3-16

（2）在工具箱中选择渐变工具，如图 3-17 所示。

（3）在渐变工具的属性栏中选择渐变模式（这里选择第一个），如图 3-18 所示。

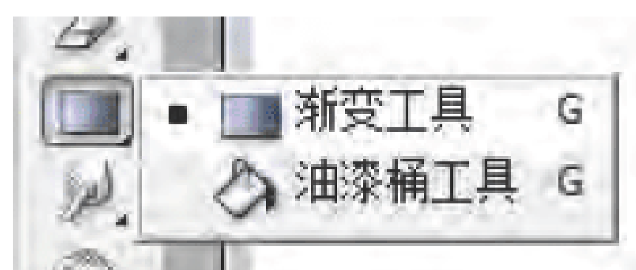



图 3-17

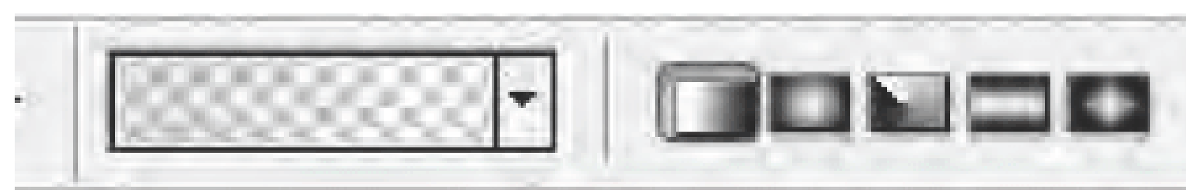


图 3-18

（4）设置渐变颜色为灰色。用渐变填充的方法填充上灰色，如图 3-19 所示。

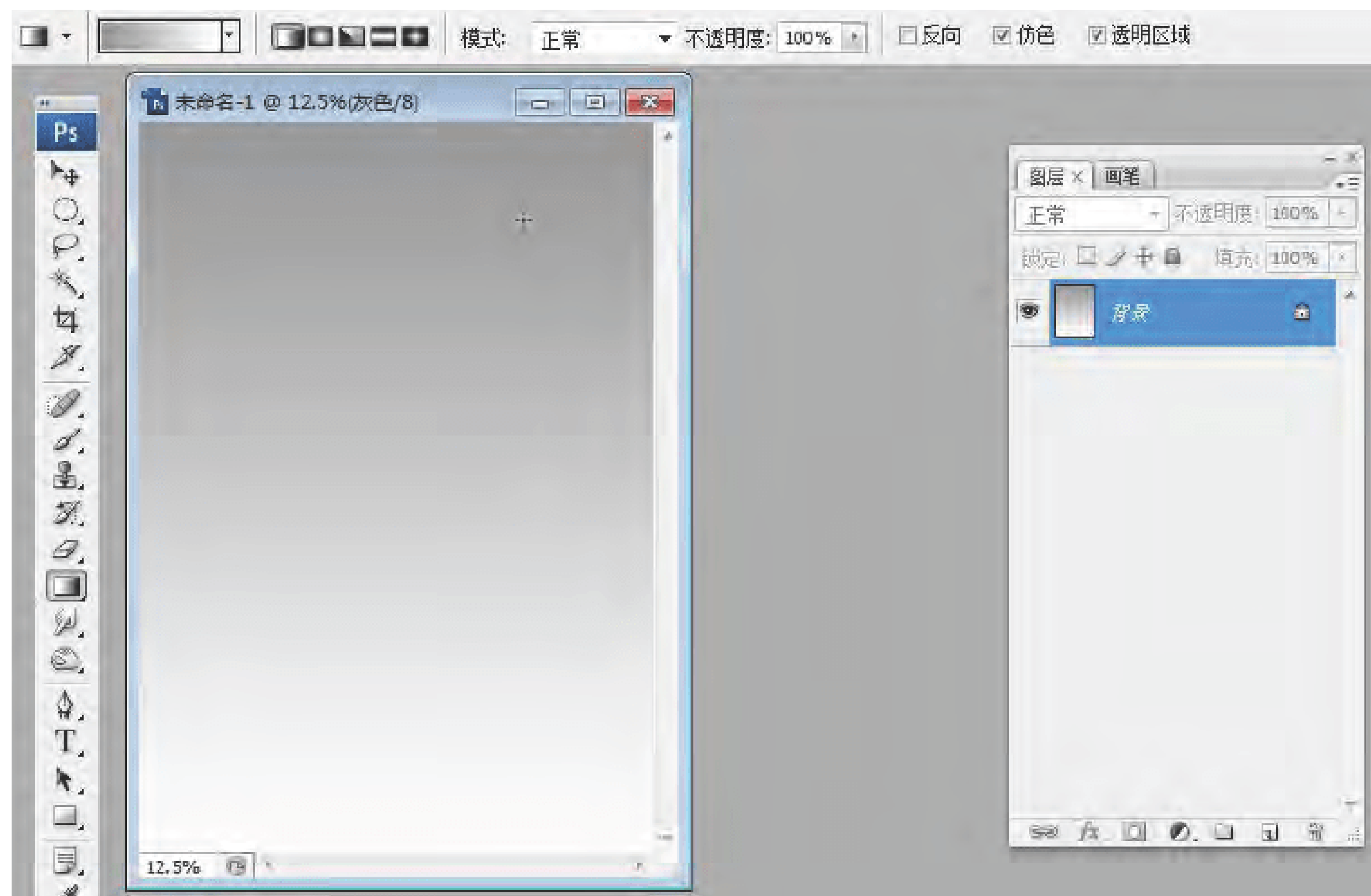



图 3-19

（5）选择“滤镜”→“像素化”→“彩色半调”命令，在弹出的“彩色半调”对话框中设置参数，如图 3-20 所示。



（6）单击“确定”按钮，一张渐变的灰度网点就出现了，如图 3-21 所示。




图 3-20

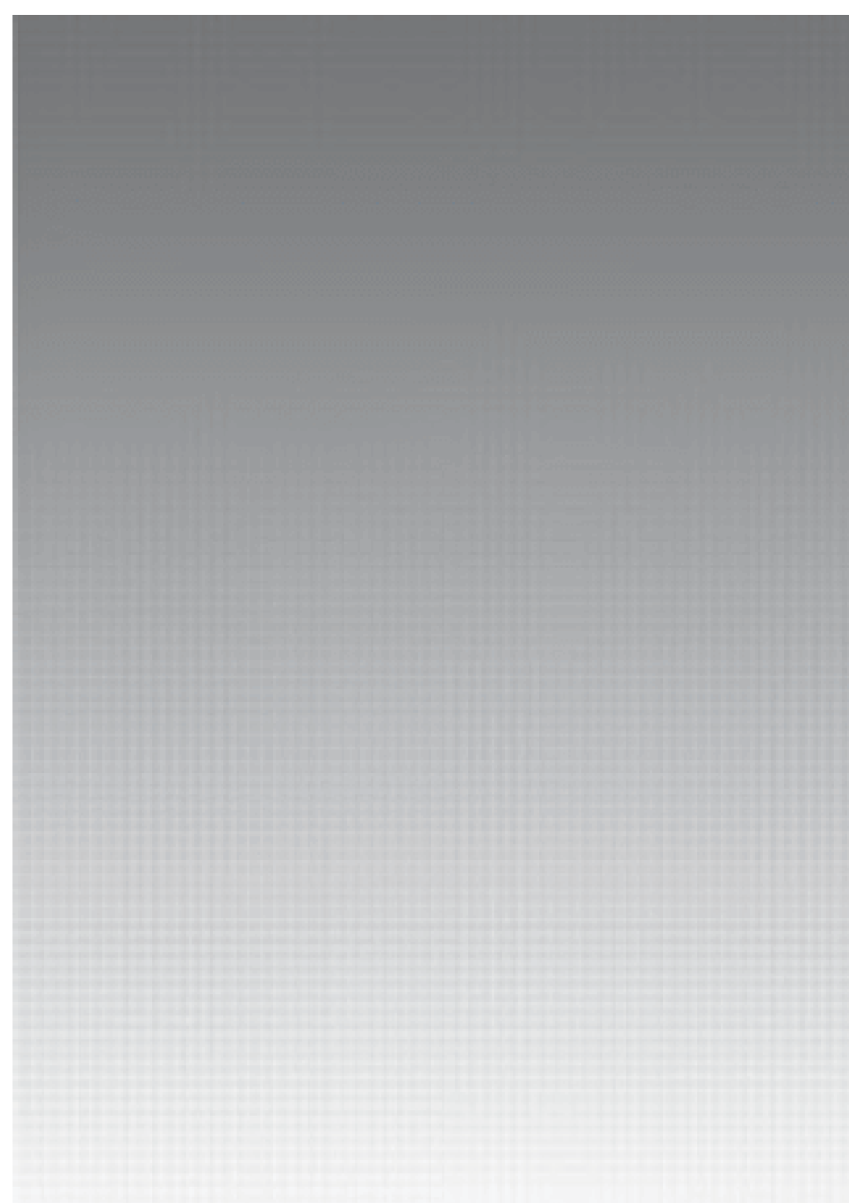


图 3-21

## 3.4　将图片直接转变成网点

（1）打开一张素材图片，将图像模式转换为灰度模式。

（2）选择“滤镜”→“像素化”→“彩色半调”命令，设置“最大半径”为 6，单击“确定”按钮，如图 3-22 所示。




图 3-22



**提示**　最大半径参数可以根据自己的喜好和图片大小来改变，但是最小值不能小于 4。

（3）最后完成的效果如图 3-23 所示。



图 3-23

## 3.5 绘制一幅黑白漫画

在日本的漫画中，多数为黑白漫画，这些漫画中会使用大量的灰色来丰富画面效果。本节将详细介绍在 Photoshop 中如何用网点制作黑白漫画。

### 3.5.1 绘制线稿

01 新建一个空白的文件。设置“名称”为“女孩网点”，“宽度”为 21 厘米，“高度”为 29.7 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，“颜色模式”为灰度。

02 新建透明图层，命名为“线稿”，然后用 Photoshop 自带的“尖角”画笔绘制人物，画笔不透明度为 100%，颜色的值为（R：0，G：0，B：0），完成后的效果如图 3-24 所示。



图 3-24



提示 绘制线稿是很关键的一步，线稿的好坏直接决定绘制的整体效果。

## 3.5.2 进行光源处理

### 1. 初步制作光源效果

01 在“线稿”和“背景”之间新建一图层，命名为“灰度 1”。

02 确定光源位置，选择画笔工具，选择画笔“喷枪柔边圆形”100 像素，如图 3-25 所示。

03 单击“拾色器”按钮，在弹出的对话框中设置颜色参数，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 10，其他参数如图 3-26 所示。

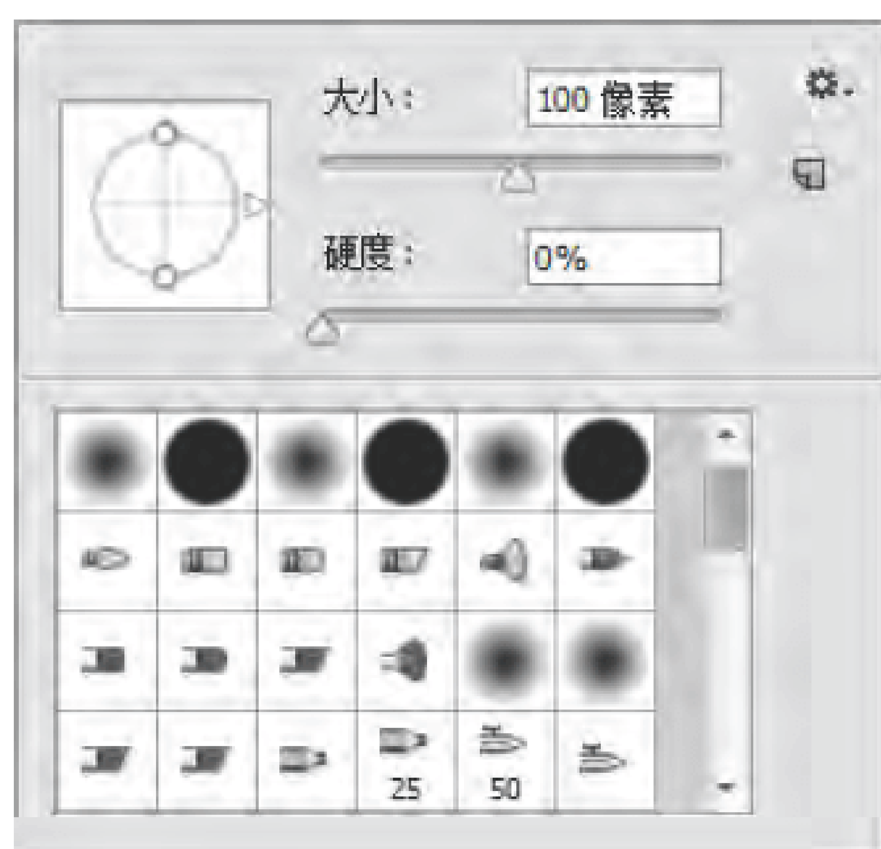



图 3-25

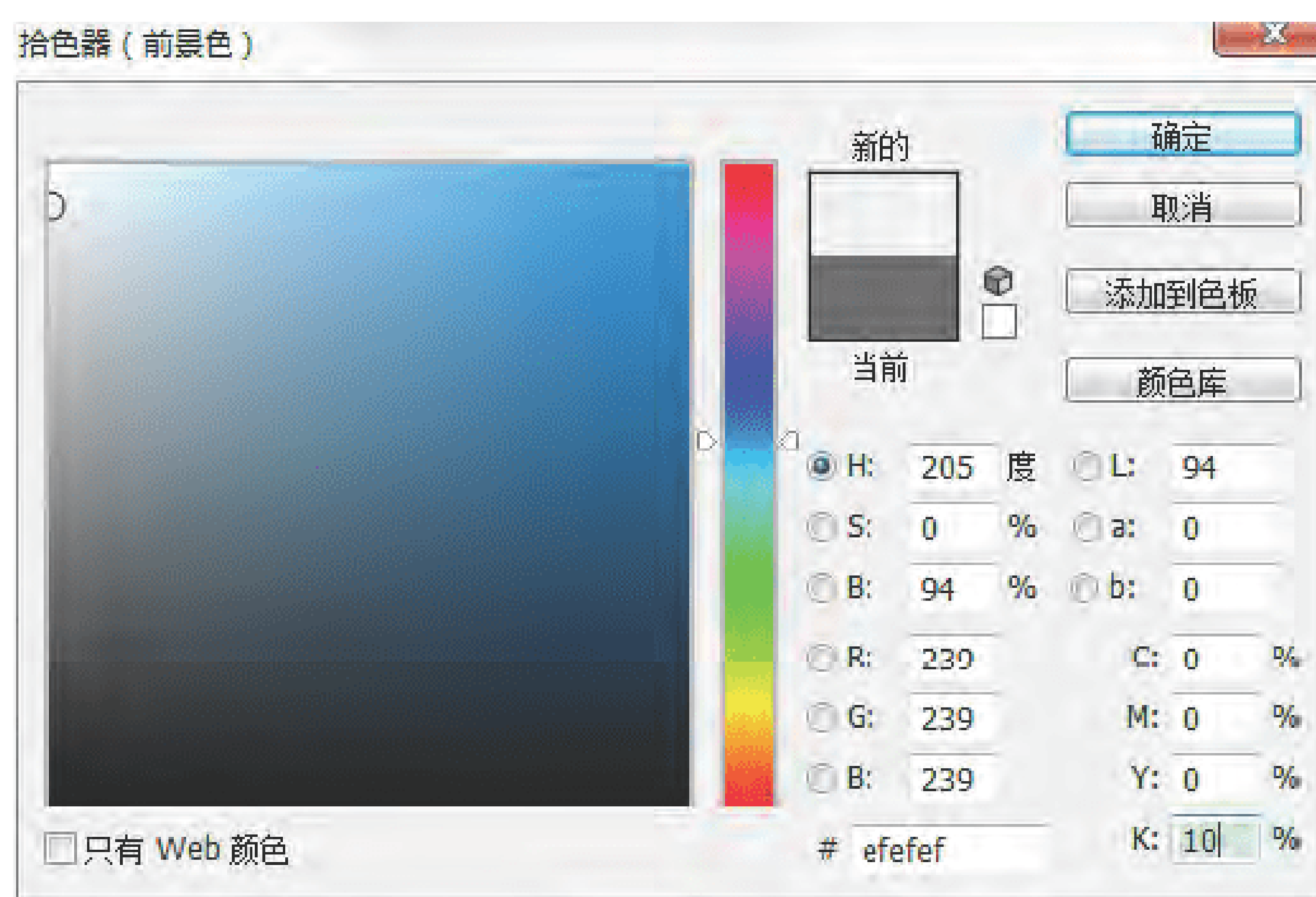



图 3-26

04 用画笔工具绘出人物脸部的受光面及逆光面，如图 3-27 所示。

05 用画笔工具绘出人物手部的受光面及逆光面，如图 3-28 所示。



图 3-27



图 3-28

06 将画笔大小调制成 10，绘制人物头发，注意头发的前后层次，绘制时可以把每一缕头发想成圆柱体，效果如图 3-29 所示。

07 将画笔大小调制成 35，根据光源方向绘制人物的围巾、衣服和裙子上一些光影效果，如图 3-30 所示。


图 3-29


图 3-30

08 绘制衣服时要注意衣服的褶皱以及人体结构，建议初学者平时多观察生活中的人物，如图 3-31 所示。

09 绘制裙子上光影效果时同样要注意光源的方向以及裙子的褶皱感，最好顺着裙子的褶皱方向绘制，让裙子的光影看起来有虚实关系，如图 3-32 所示。这样人物的初步光影就出来了。


图 3-31


图 3-32

## 2. 再次制作光源效果

前面完成的画面效果看起来很薄，没有轻重之分，下面继续对它进行刻画。

01 在“灰度 1”图层上面新建一图层，命名为“图层 1”，并将图层模式设置为“正片叠底”，如图 3-33 所示。

02 单击“拾色器”按钮，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 40，如图 3-34 所示。

03 使用“喷枪柔边圆形”画笔，在人物脸部加强头发下面的阴影，如图 3-35 所示。



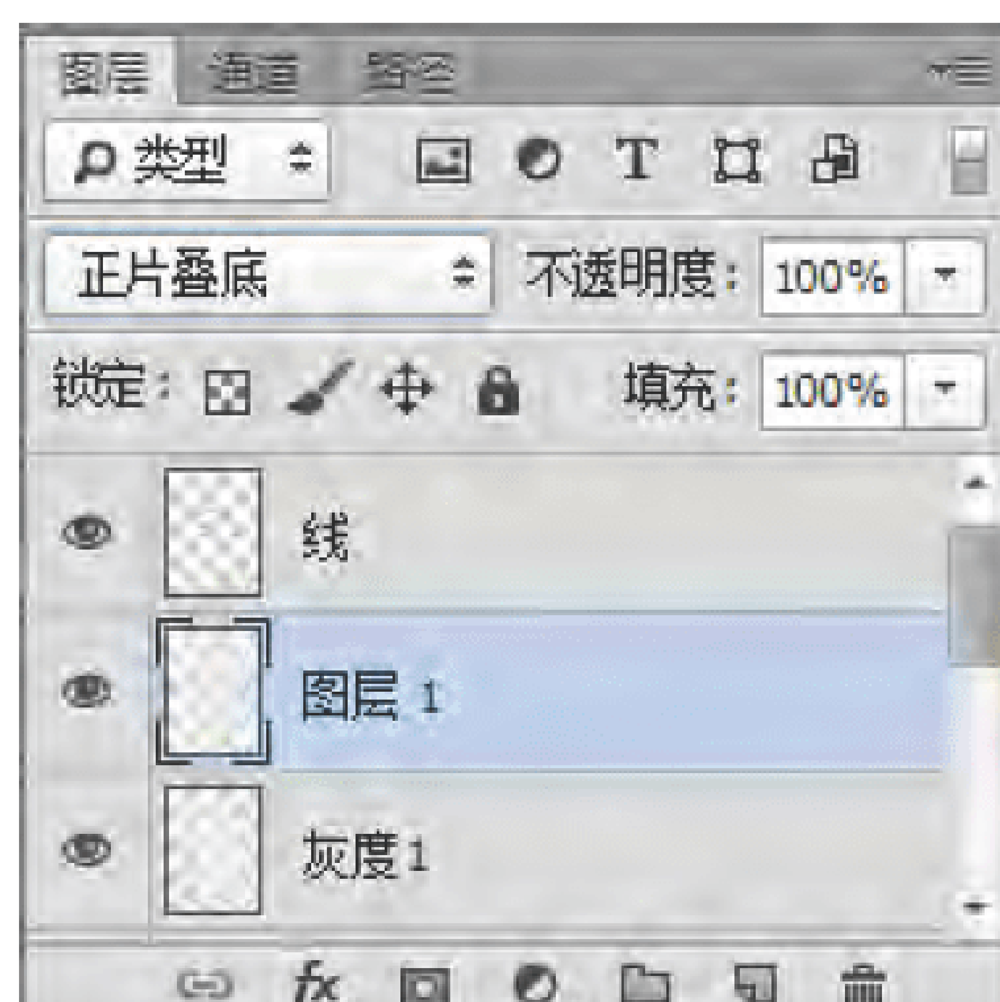



图 3-33

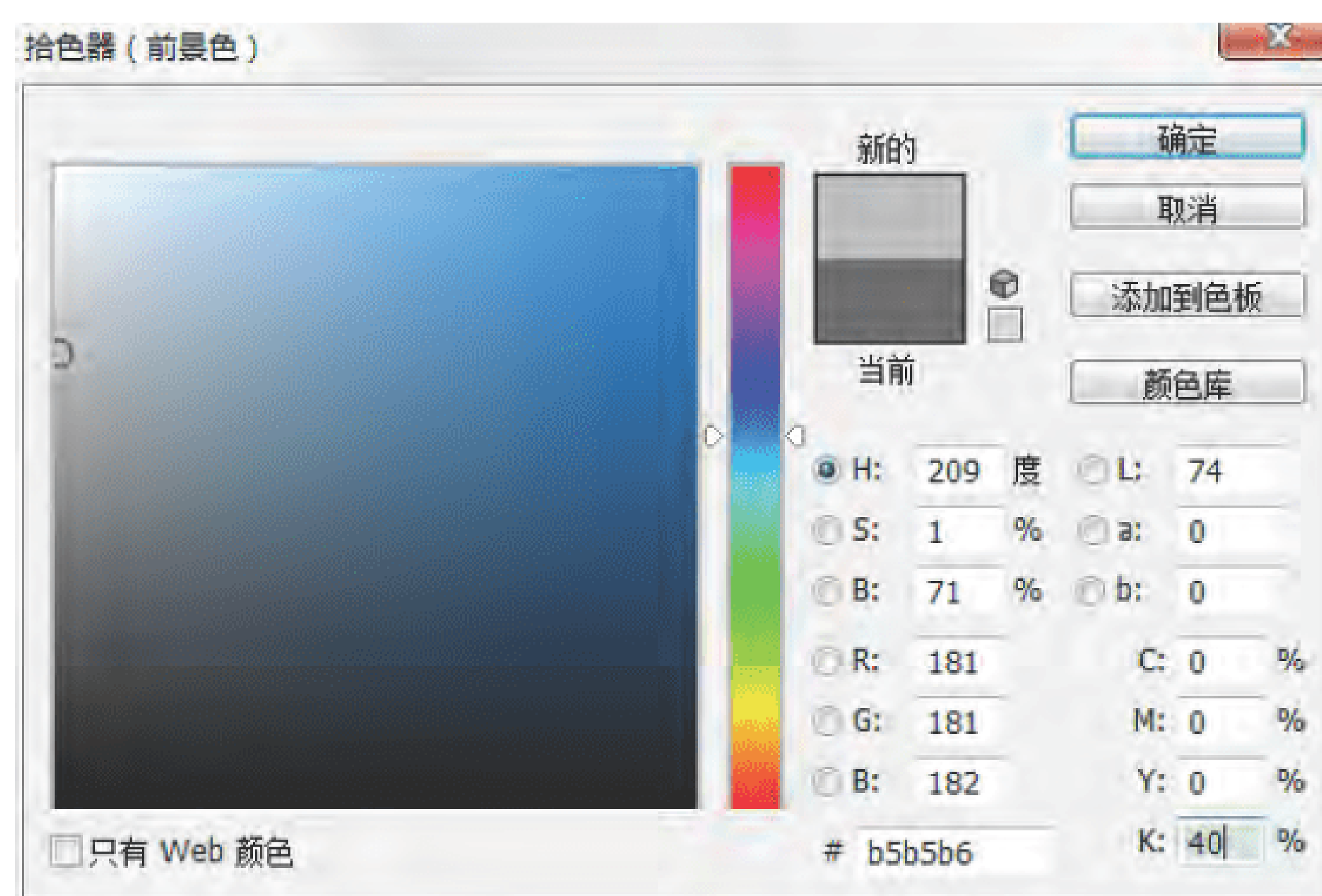



图 3-34

**04** 同样使用“喷枪柔边圆形”画笔，在人物手部加强手部阴影，如图 3-36 所示。



图 3-35



图 3-36

**05** 画笔不变，继续刻画服装的阴影，给人物服装的个别部分加强立体感，如图 3-37 所示。



图 3-37

**06** 绘制完成后按 Shift+E 快捷键，将“图层 1”和“灰度 1”合并，这样在以后的绘制中图层

不容易混淆，也可以减小文件的大小。

### 3. 第3次加强光影效果

**01** 在“灰度 1”图层上新建一个名为“图层 2”的图层，图层模式为“正片叠底”。

**02** 设置颜色，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 40。使用“喷枪柔边圆形”画笔继续给人物刻画，如图 3-38 所示。

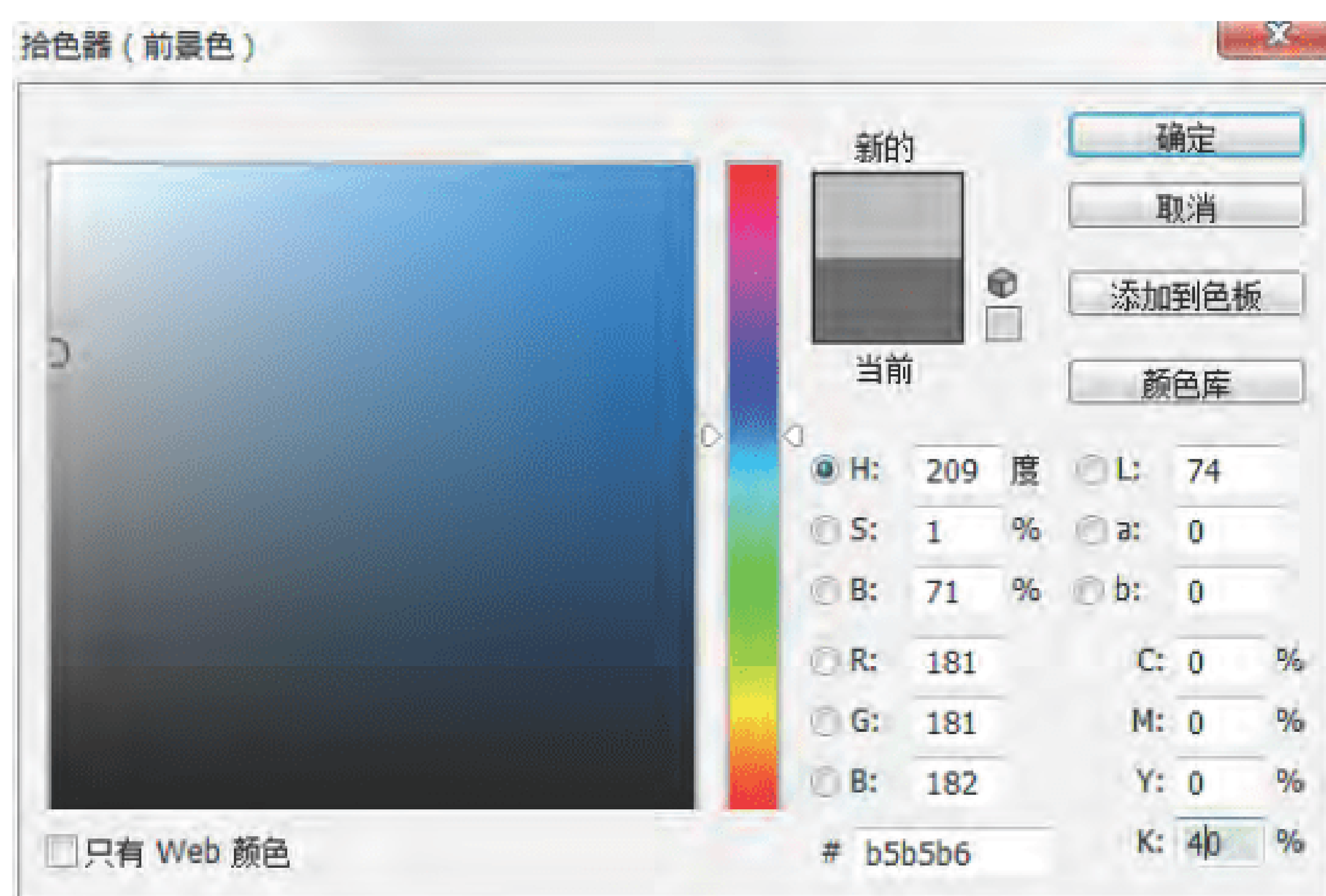



图 3-38

**03** 给人物的头发加强立体感，着重加强局部色彩，如图 3-39 所示。

**04** 沿着服装的褶皱，加强局部的褶皱颜色，让服装看起来更立体，裙子的褶皱比较多，绘制时需要多点耐心，如图 3-40 所示。



图 3-39



图 3-40

**05** 绘制完成后，也将“图层 2”和“灰度 1”合并。按 Shift+E 快捷键向下合并。

## 3.5.3 绘制固体颜色

**01** 在“灰度 1”上新建一图层，命名为“围巾”。模式改为“正片叠底”。



**02** 设置颜色，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 50，如图 3-41 所示。

**03** 使用“喷枪硬边圆形”画笔给围巾上色，如图 3-42 所示。

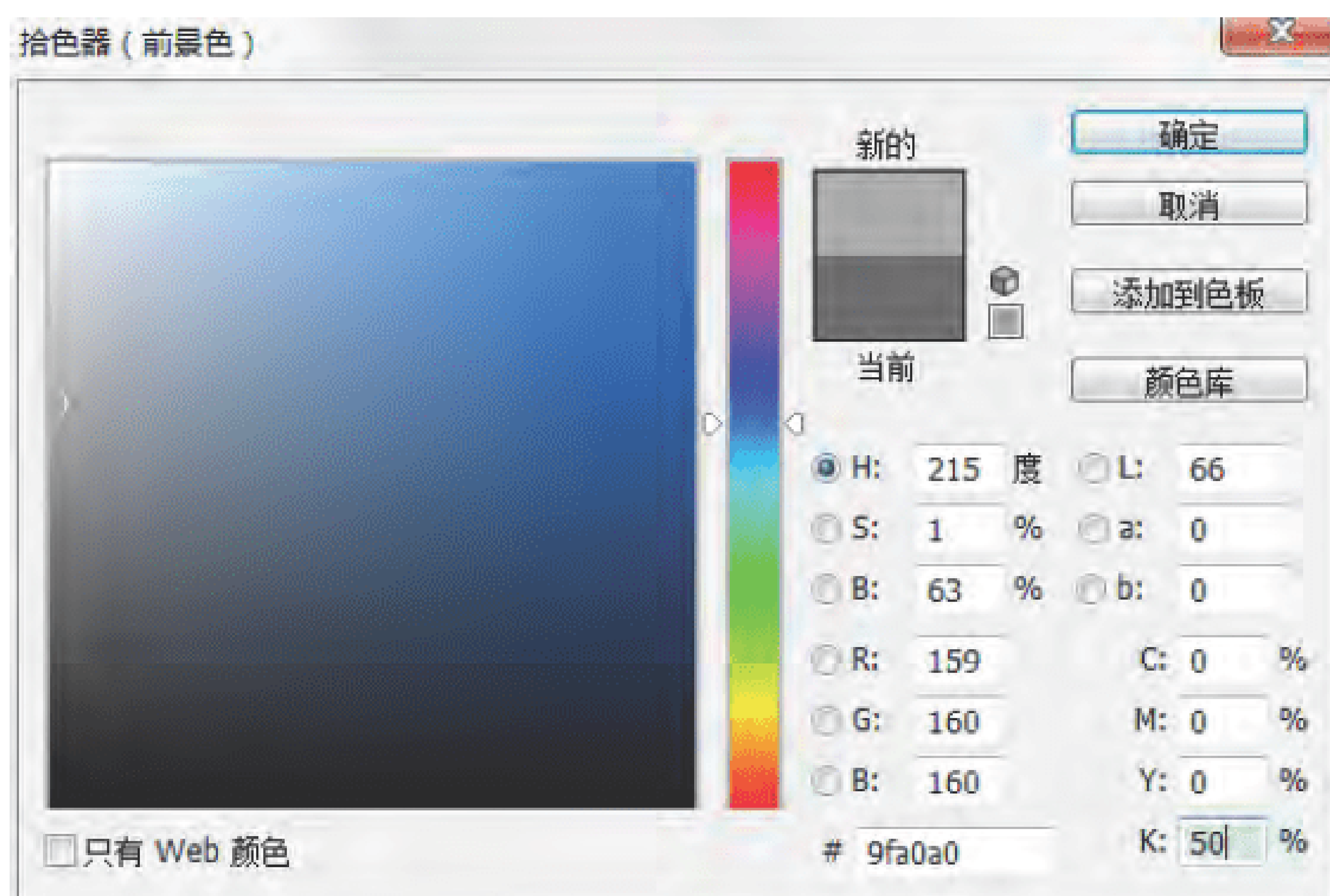



图 3-41



图 3-42

**04** 在“围巾”图层上新建一图层，命名为“里衣”，模式为“正片叠底”。单击“拾色器”按钮，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 60，画笔不变，如图 3-43 所示。

**05** 为人物的里衣（胸口处和袖口处）上色。效果如图 3-44 所示。

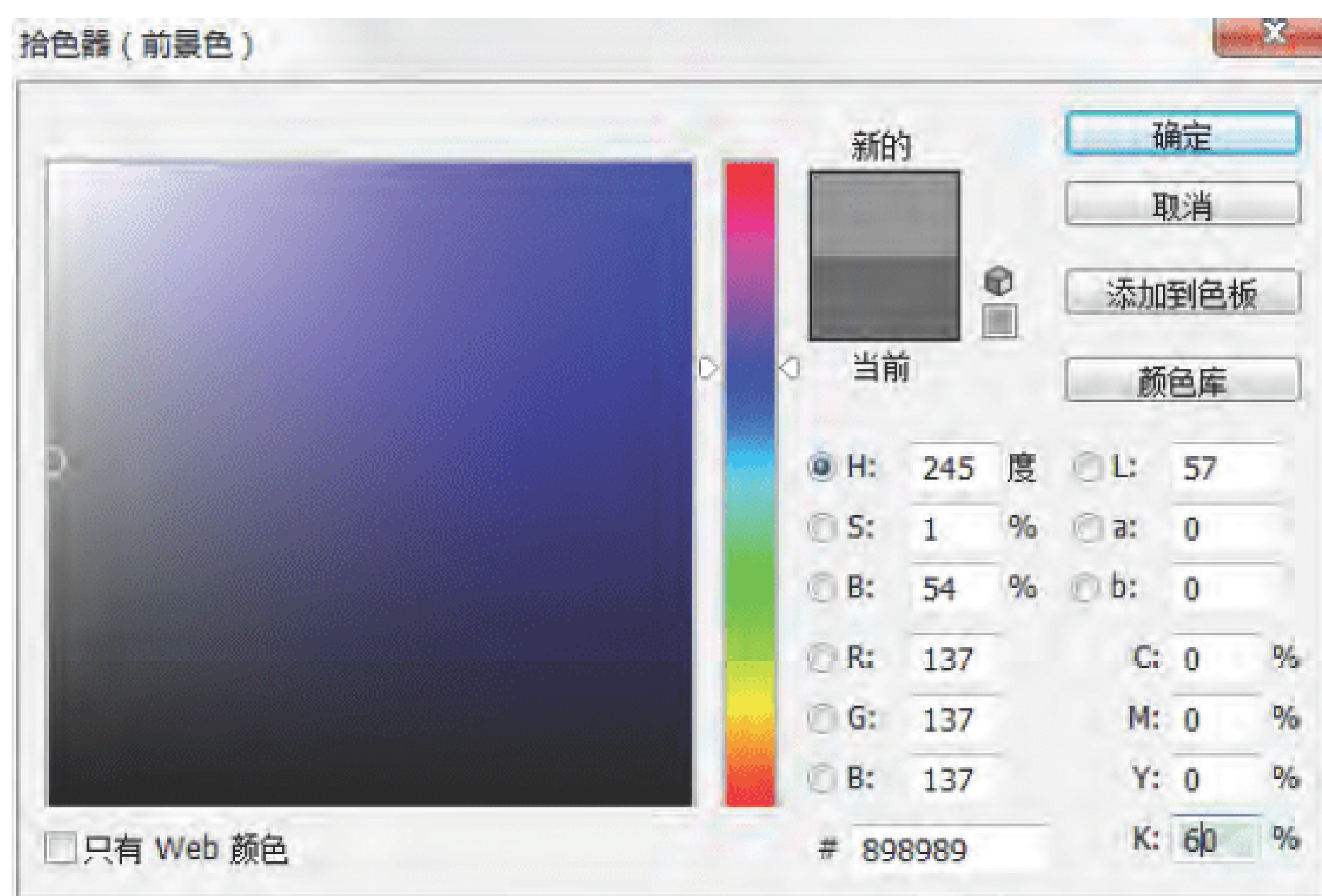



图 3-43



图 3-44

**06** 在“里衣”图层上新建一图层，命名为“裙子”，模式为“正片叠底”，用同样的画笔和同样的颜色给裙子上色，如图 3-45 所示。

**07** 在“裙子”图层上新建一图层，命名为“衣服”，模式为“正片叠底”。画笔不变，仍为“硬边喷枪圆形”画笔，单击“拾色器”按钮，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 7，如图 3-46 所示。

**08** 给衣服上色，效果如图 3-47 所示。

**09** 在“衣服”图层上新建一个图层，命名为“袜子”，模式为“正片叠底”。画笔不变，单击“拾色器”按钮，在 C、M、Y、K 参数中设置 K 的值为 80，如图 3-48 所示。

**10** 给袜子上色，效果如图 3-49 所示。



图 3-45

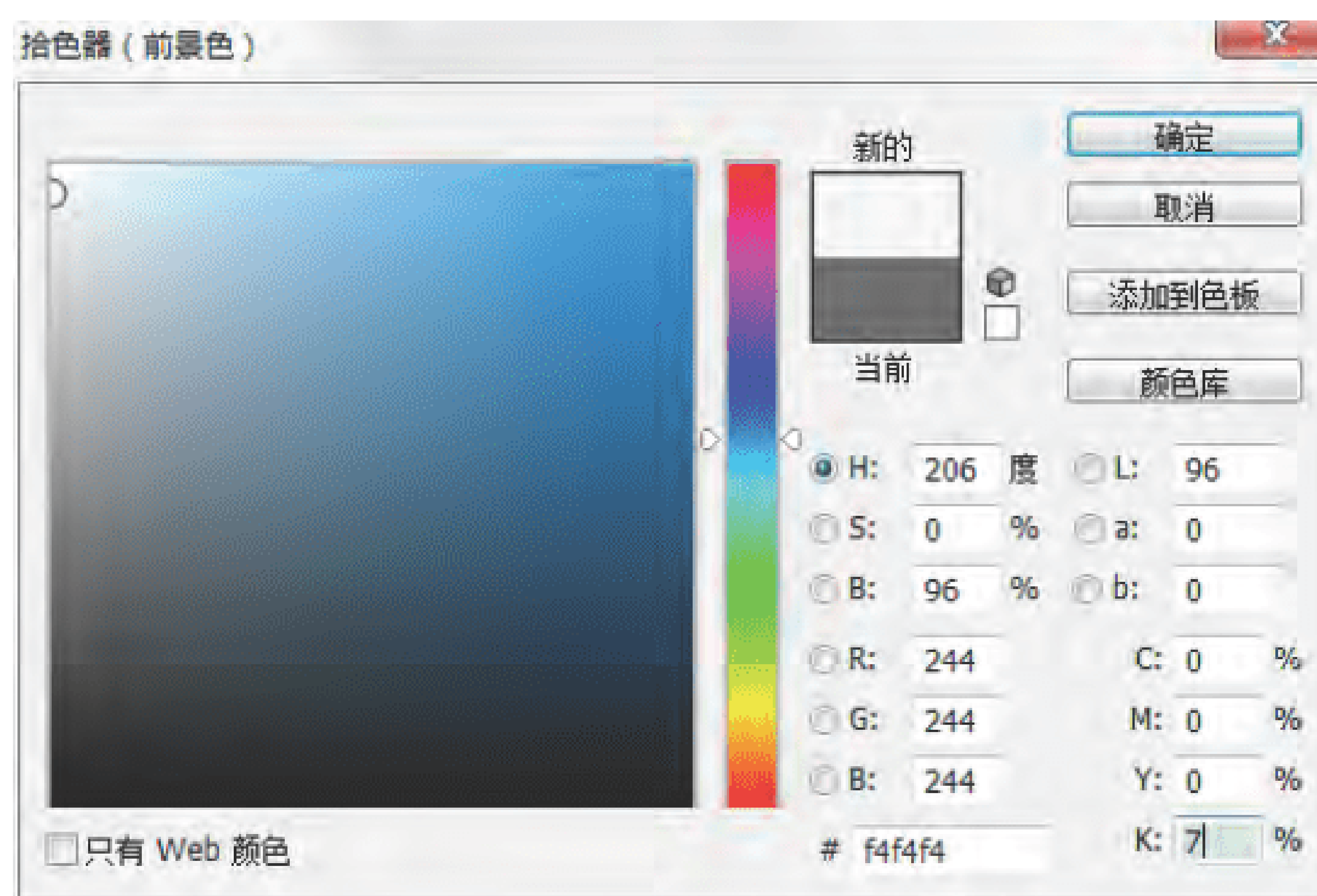



图 3-46



图 3-47

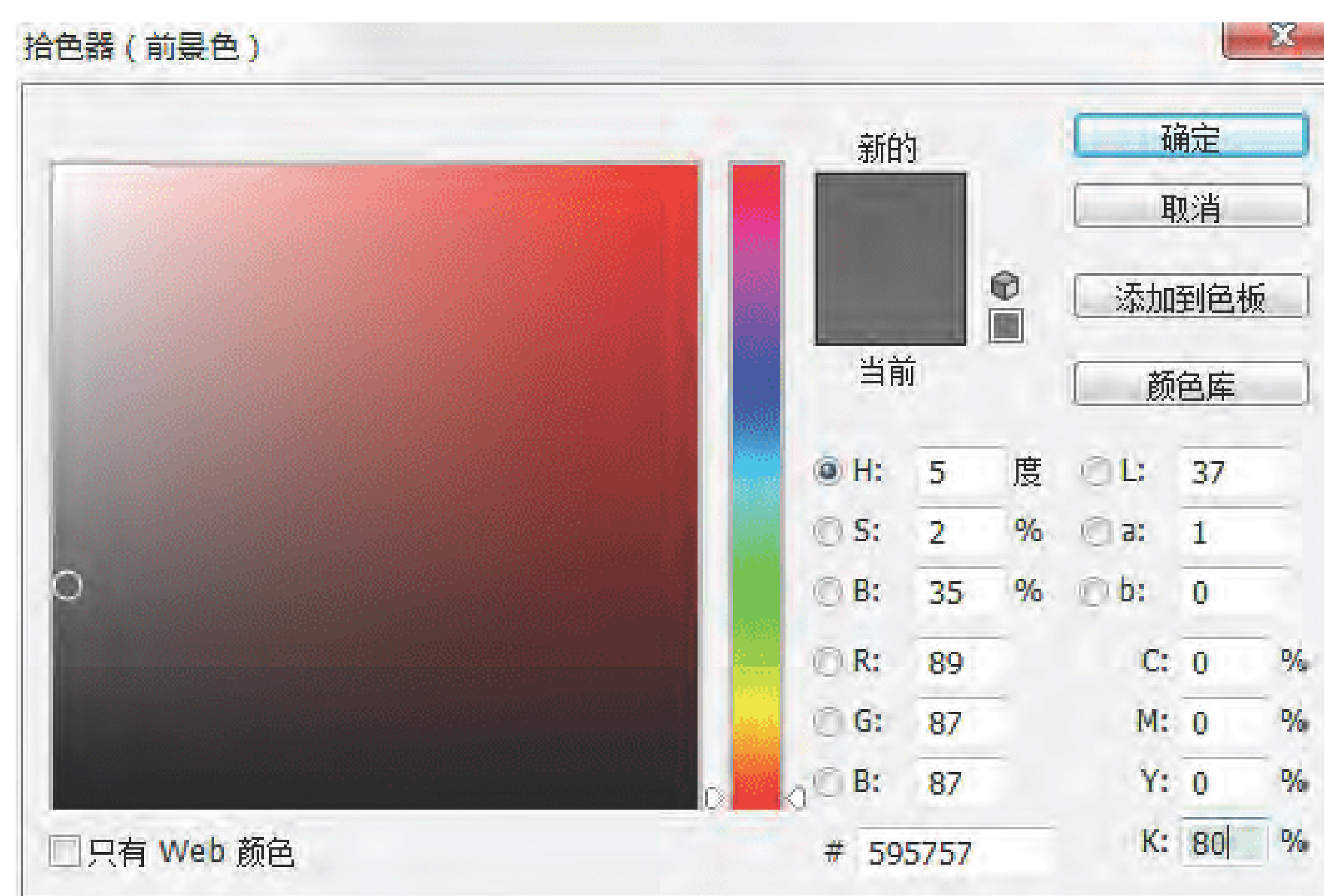



图 3-48

**11** 这样人物的绘制就基本完成了，效果如 3-50 所示。



图 3-49

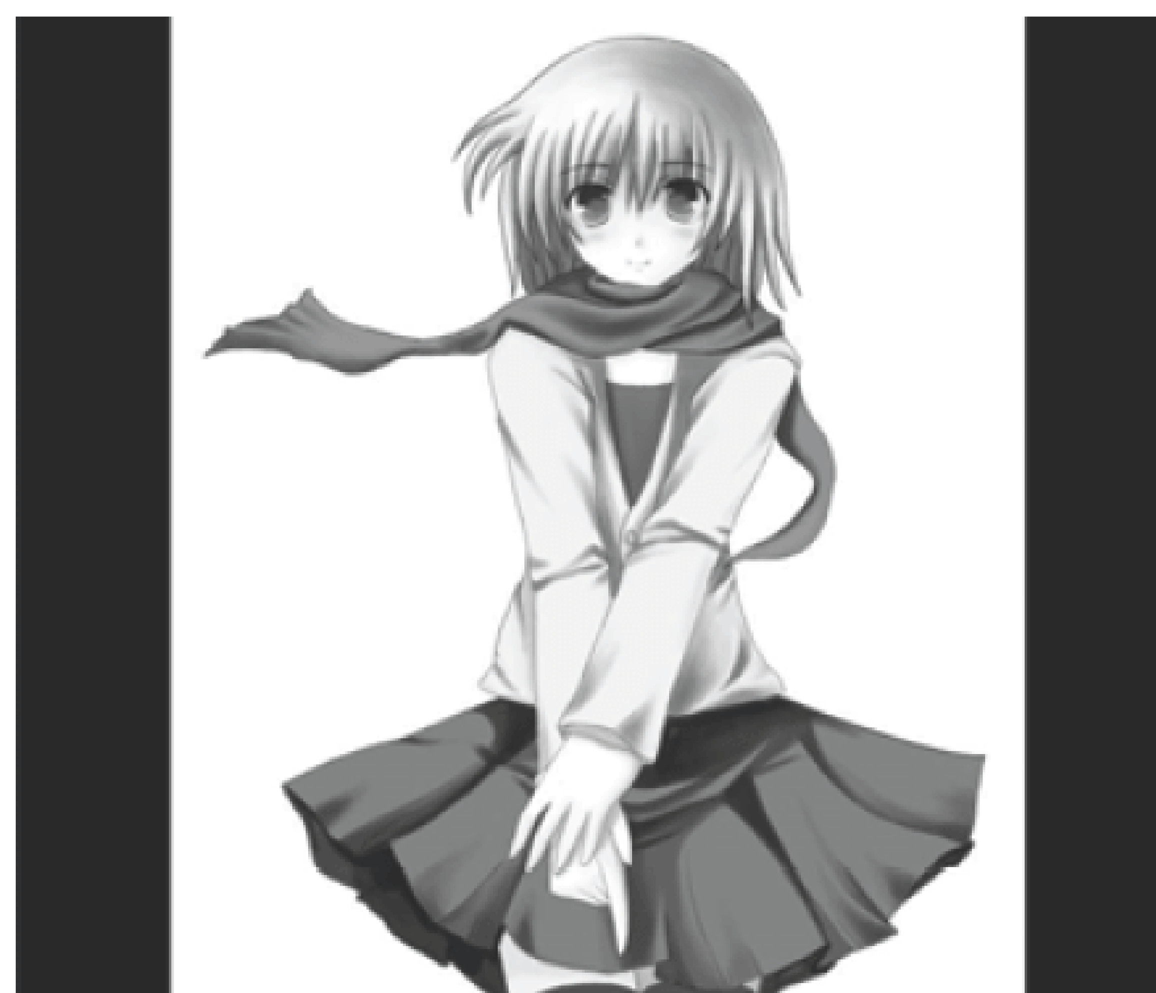


图 3-50

## 3.5.4 贴花网

前面已经把女孩的头发、围巾、裙子等绘制完成了，整个画面已经有了层次感和立体感，但还是略显单调。下面介绍如何给人物增加服饰花纹和背景气氛。



**01** 根据喜好打开一张适合做围巾花纹的网点，这里使用是格子网，如图 3-51 所示。

**02** 选择多边形套索工具，选择女孩围巾部分，选取时可以比围巾的面积略大，好方便以后的擦除工作。

**03** 将鼠标移到选取的范围内，当其变成空心时，把鼠标移到格子网点上，使用“复制”命令，然后在“女孩”文件上使用“粘贴”命令，网点就会出现在围巾的选择范围内，这时文件自动新建了一个图层，把此图层模式改为“正片叠底”，名字改为“围巾花纹”。最后用橡皮擦把多余的地方擦除，如图 3-52 所示。

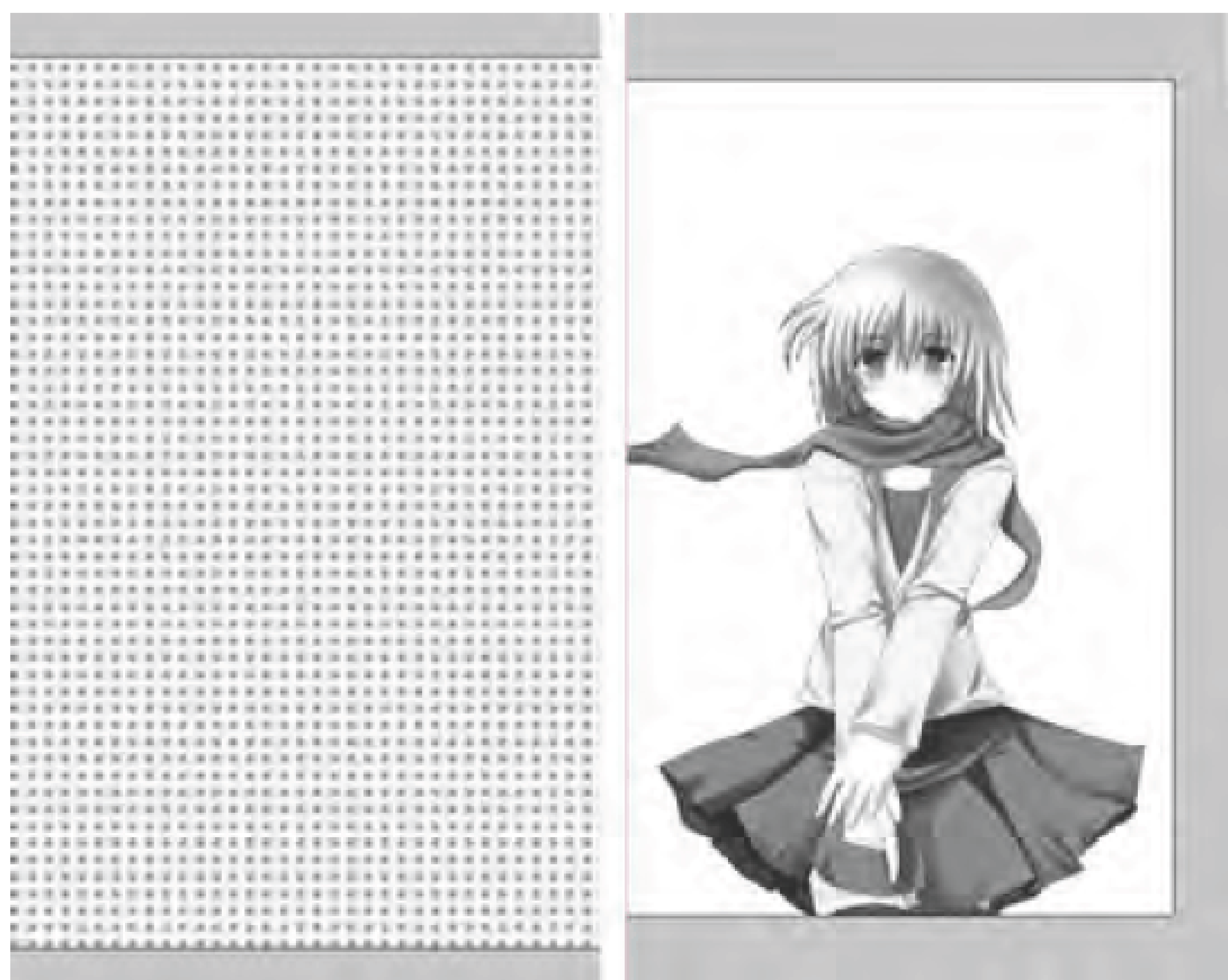


图 3-51



图 3-52

**04** 用同样的方法给人物的衣服贴上网点，将新出现的图层命名为“衣服花纹”，模式改为“正片叠底”，如图 3-53 所示。

**05** 处理人物的裙子，这里把裙子设置为格子群，这样看起来更适合女孩的身份。用同样的方法给裙子贴网点，新出现的图层命名为“裙子花纹”，模式改为“正片叠底”，用橡皮擦擦除不需要的地方，如图 3-54 所示。



图 3-53



图 3-54

## 3.5.5 贴气氛网点

气氛网点就是为了营造气氛而存在的，这里的女孩是女高中生形象，所以选择了一张温馨浪漫的玫瑰花纹网点。气氛网点根据需要可以覆盖一部分的人物，但是不要全部覆盖，也可以擦除不需要的网点部分。

将气氛网点拖到“线稿”图层的下面，改名为“气氛网”，并把模式改为“正片叠底”，然后根据需要擦除不用的地方，让画面有透气感，如图 3-55 所示。



图 3-55

## 3.5.6 转换网点

**01** 把文件里不需要转的文件图层合并，命名为“不转”，这里把“气氛网”命名为“不转”，把“气氛网”以下“背景”以上的图层全部合并，命名为“转”，如图 3-56 所示。

**02** 打开“历史记录”面板，单击“从当前状态创建新文件”按钮 之后会自动产生新文件，如图 3-57 所示。

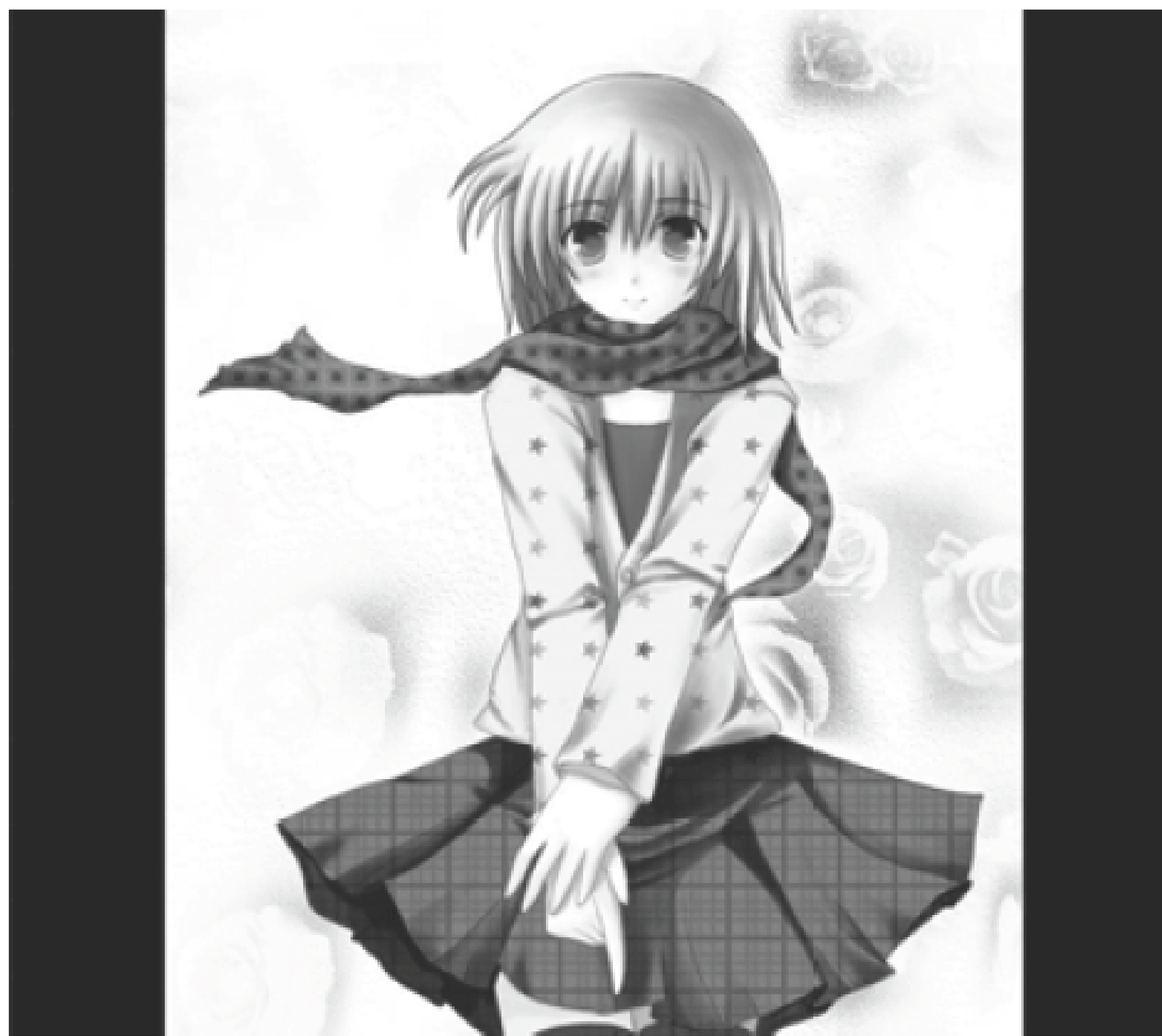


图 3-56



图 3-57



03 在新出现的文件中，把不需要转换的图层全部删除，如图 3-58 所示。

04 选择“图像”→“模式”→“位图”命令，将文件转为位图，在弹出的对话框中设置“方法”为“半调网屏”，如图 3-59 所示。



图 3-58

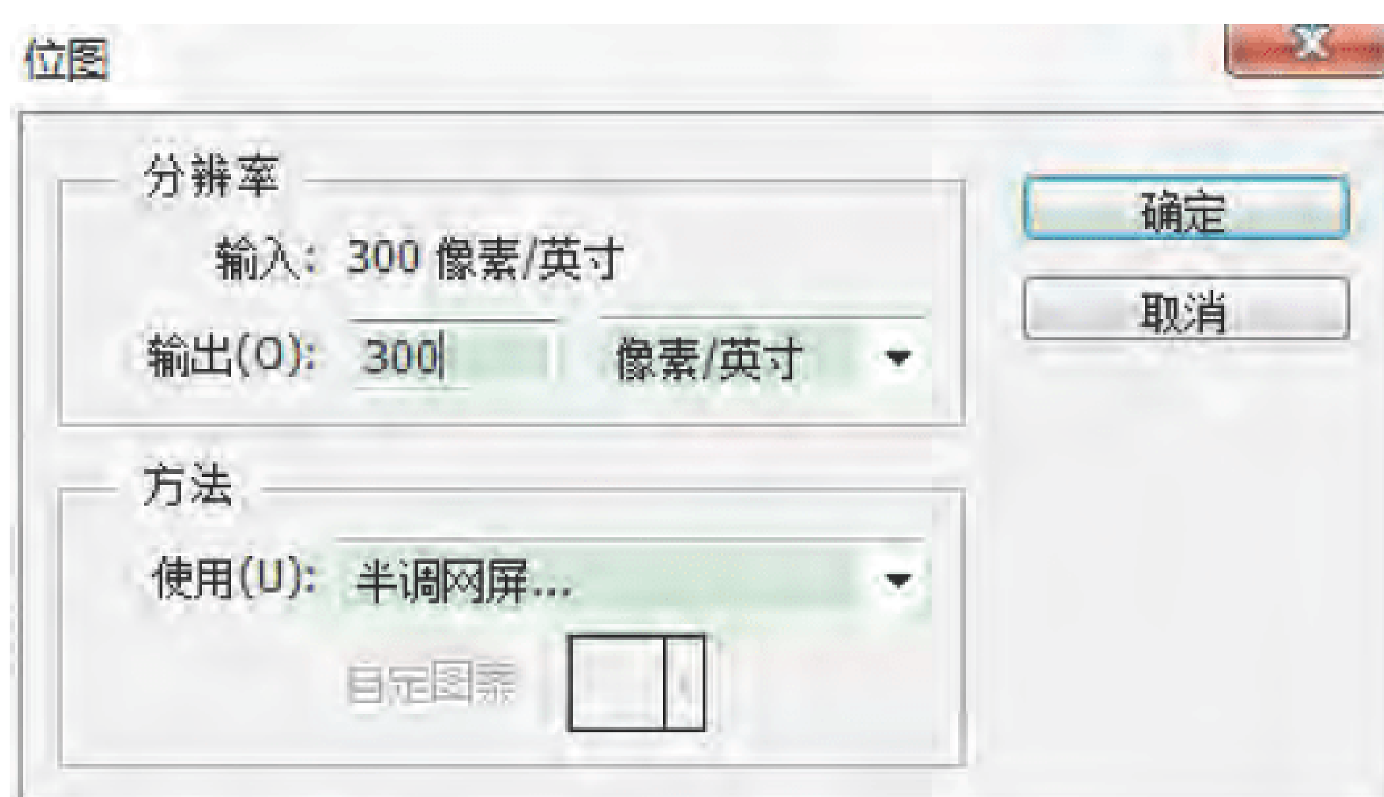



图 3-59

05 单击“确定”按钮，弹出如图 3-60 所示的对话框，将“频率”改为 60，单击“确定”按钮。

06 这时文件已经出现一个人形的网点，如图 3-61 所示。




图 3-60

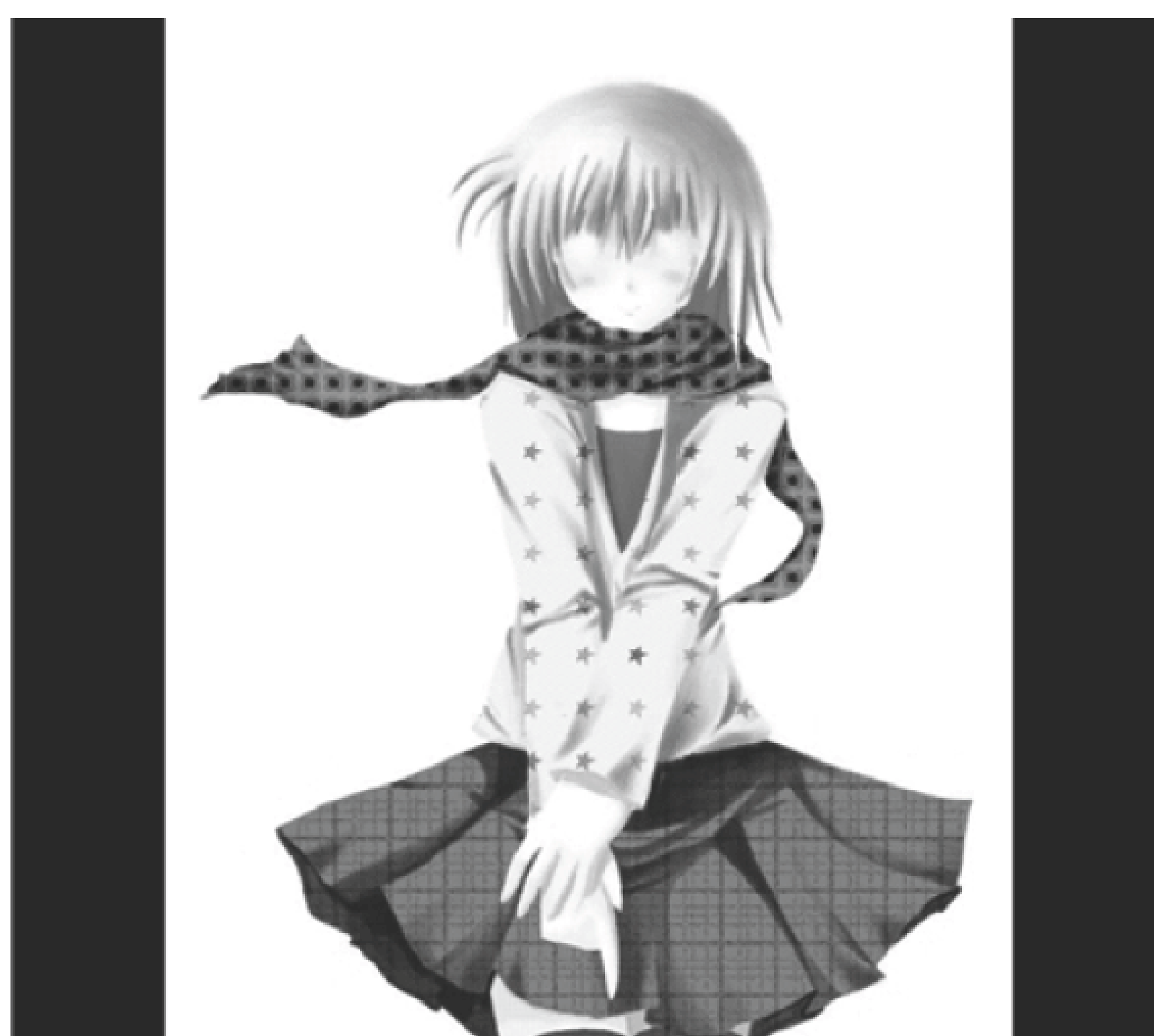


图 3-61

07 在这个文件上“全选”并“复制”，然后回到“女孩”文件上进行“粘贴”命令，这时“女孩”文件上的人物就出现了网点效果，如图 3-62 所示。



图 3-62

## 3.5.7 刮网

01 选择橡皮擦 13 号工具，将橡皮擦大小缩小为 3 到 4 之间，在刚才的网点上进行擦除。

02 首先是头发。要将头发擦出高光感和头发丝的感觉，如图 3-63 所示。

03 然后是人物服装，在擦除女孩的围巾、衣服、裙子时，道理都一样，要沿着它们的走向擦除，尽量沿着一个方向，不要擦出交叉线，这样可以使服装看起来轮廓分明，更有立体感，画面效果更强烈，完成后的最终效果如图 3-64 所示。



图 3-63



图 3-64



# 第4章

The 4st Chapter

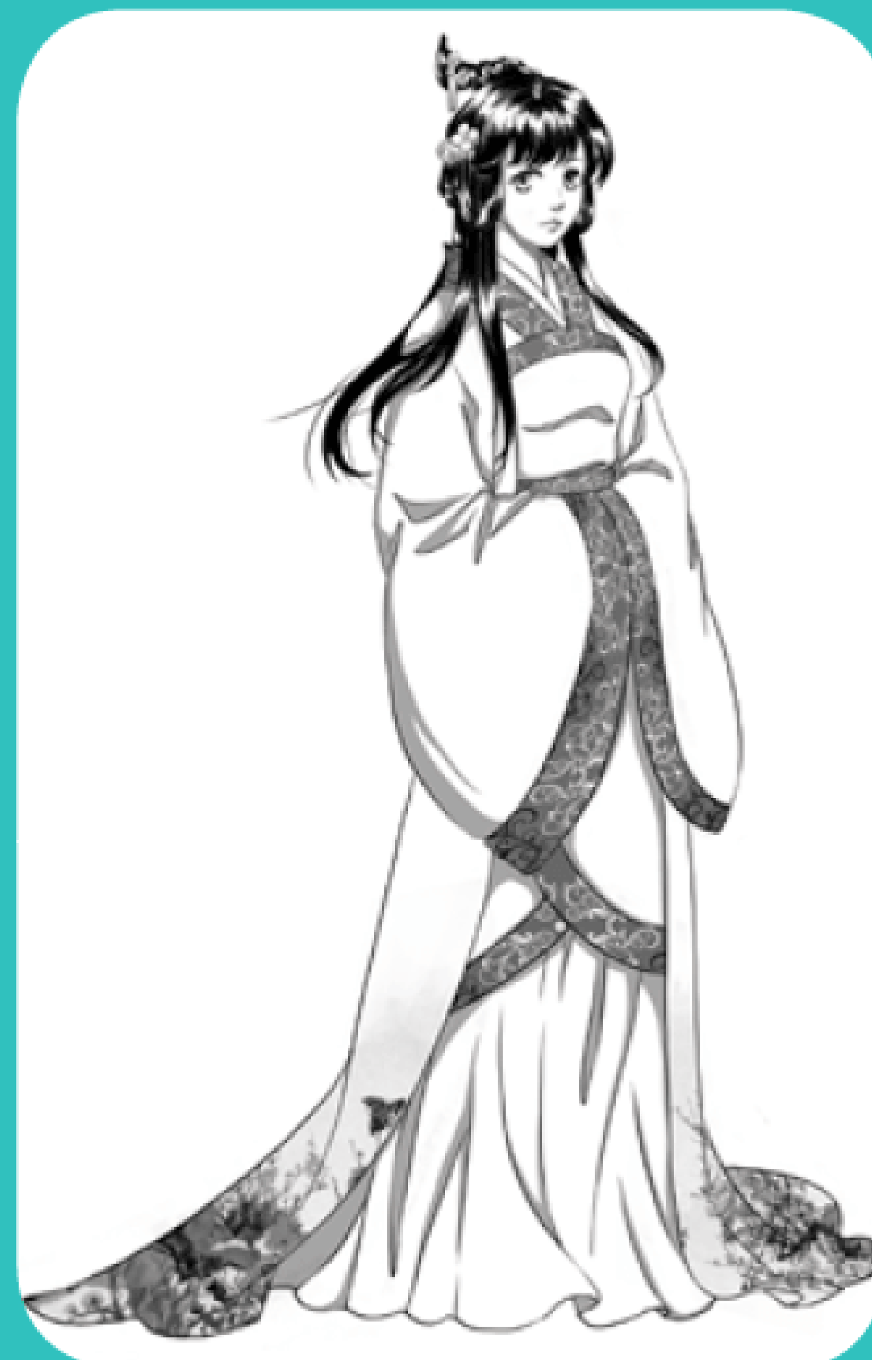


# 使用Photoshop CC绘制线稿

学习了前面有关漫画绘制的相关基础和软件基本操作后，本章开始进入漫画绘制实战——使用Photoshop CC绘制线稿。线稿是漫画最常用的、也是最基本的表现方式，通过表现力丰富和变幻多端的线条可以绘制出各具特点和个性十足的漫画人物。这里将学习画笔工具的设置和使用方法、使用画笔绘制人物线稿包括手、腿、手臂和躯干、人物面部五官、人物头发和服饰等。







# 4.1 Photoshop CC 画笔工具

在使用画笔工具绘画之前，通常需要对画笔进行一些常规的设置，如设置画笔类型、画笔笔尖形状与大小以及硬度等。其具体操作过程如下。

（1）执行“窗口”→“画笔”命令（或按 F5 键），打开“画笔”面板，如图 4-1 所示。




图 4-1

（2）用户可以根据自己的需要对画笔进行设置，可以使用电脑自带的画笔，也可以使用从网上下载的画笔，还可以自定义画笔。预设画笔后，还必须对画笔的相关参数进行设置，如图 4-2 所示。

除了用键盘上的“[”和“]”来调整大小之外，还可以直接用鼠标进行调整，按住 Alt 键不放，在画布中按住鼠标右键不放（即 Alt 键和鼠标右键都同时按住不放），然后往右移动鼠标，则可以加大画笔尺寸；往左移动的话，则可以缩小画笔尺寸；如果往上移动，可以把画笔调整得更柔和；如果往下移动，那么画笔将会变得更生硬。





图 4-2

# 4.2　绘制人物的手

## 4.2.1　手的结构与比例

手掌的骨骼由指骨、掌骨、腕骨 3 个部分组成。手掌的比例中，中指占手长的一半，拇指指头接近食指的中节，如图 4-3 所示。

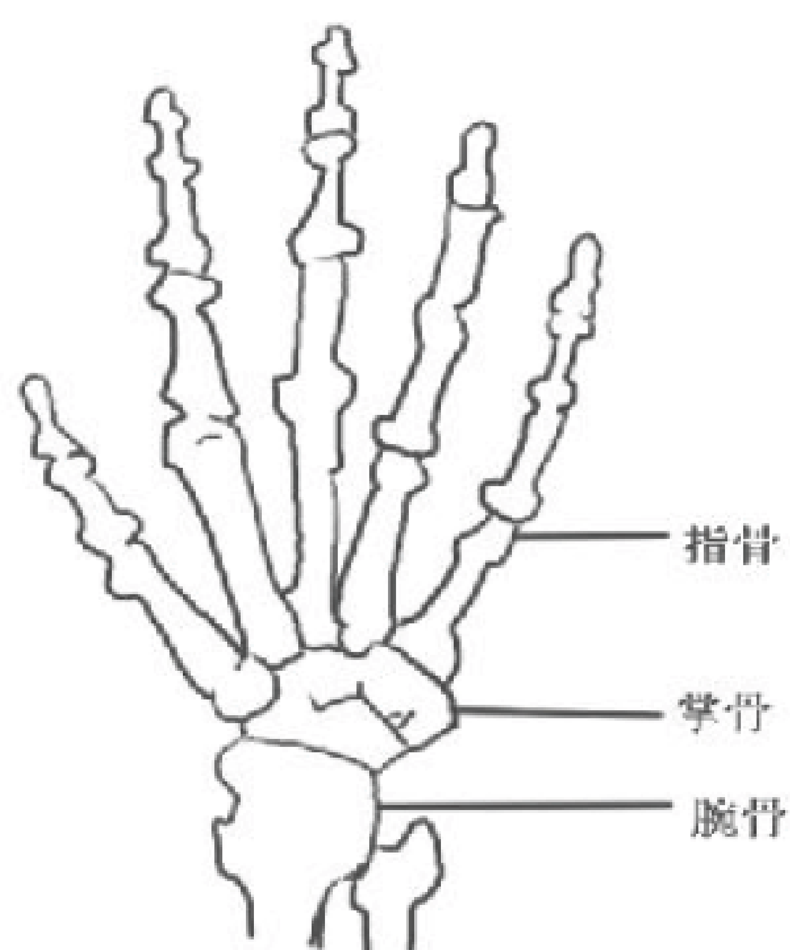



图 4-3

手的比例中，手与脸部大小大致相同，上臂为头的 1.5 倍，下臂相当于 2 个头长，如图 4-4 所示。

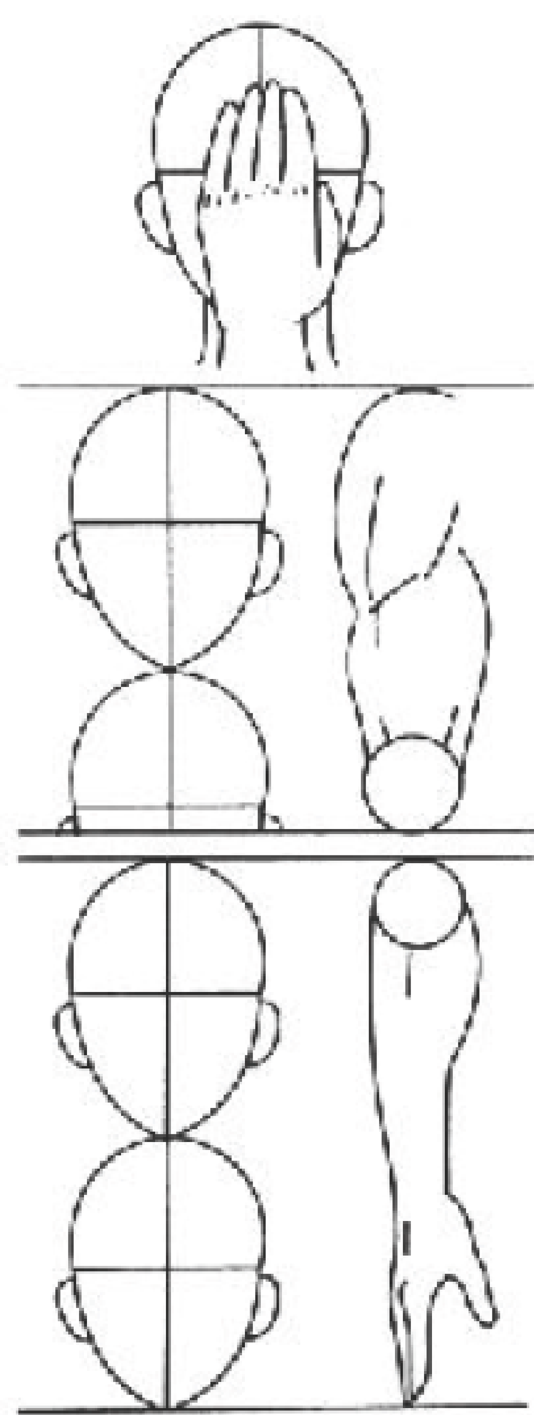


图 4-4

初学者在学习漫画时，除了人物的头部难画之外就是人物的手部，画好人物的手部动作可以很好地表达出人物的思想感情和肢体语言。如图 4-5 所示为手的多种姿势。



（a）



（b）



（c）

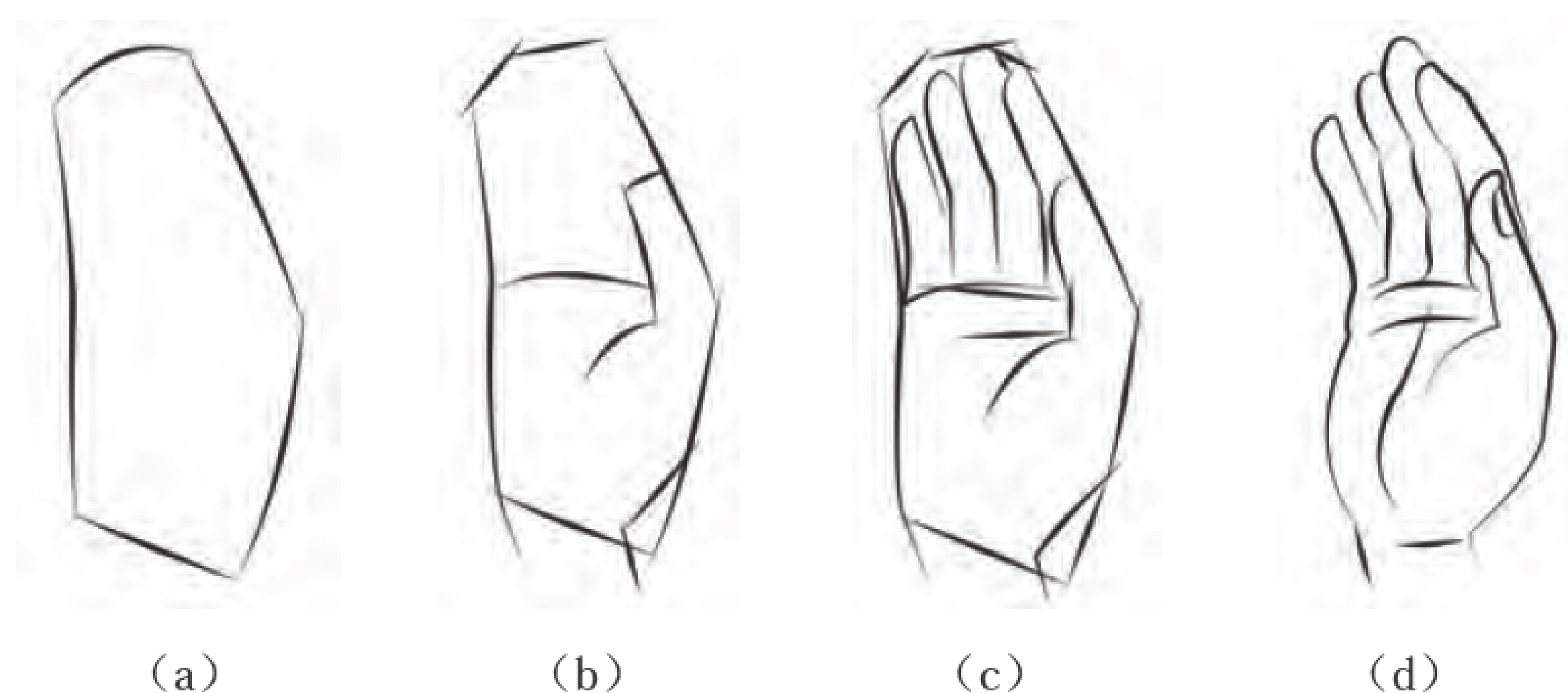
图 4-5

## 4.2.2 手的绘制

### 1. 手的绘制方法

在漫画中，手的画法多种多样，初学者通常按照一定绘制方法方可快速而准确地完成不同形态的手的绘制。如图 4-6 所示为漫画中手的绘制方法。





（a）　（b）　（c）　（d）

图 4-6

## 2. 女性的手

女性手部线条圆润，手指纤细、修长，如图 4-7 所示。

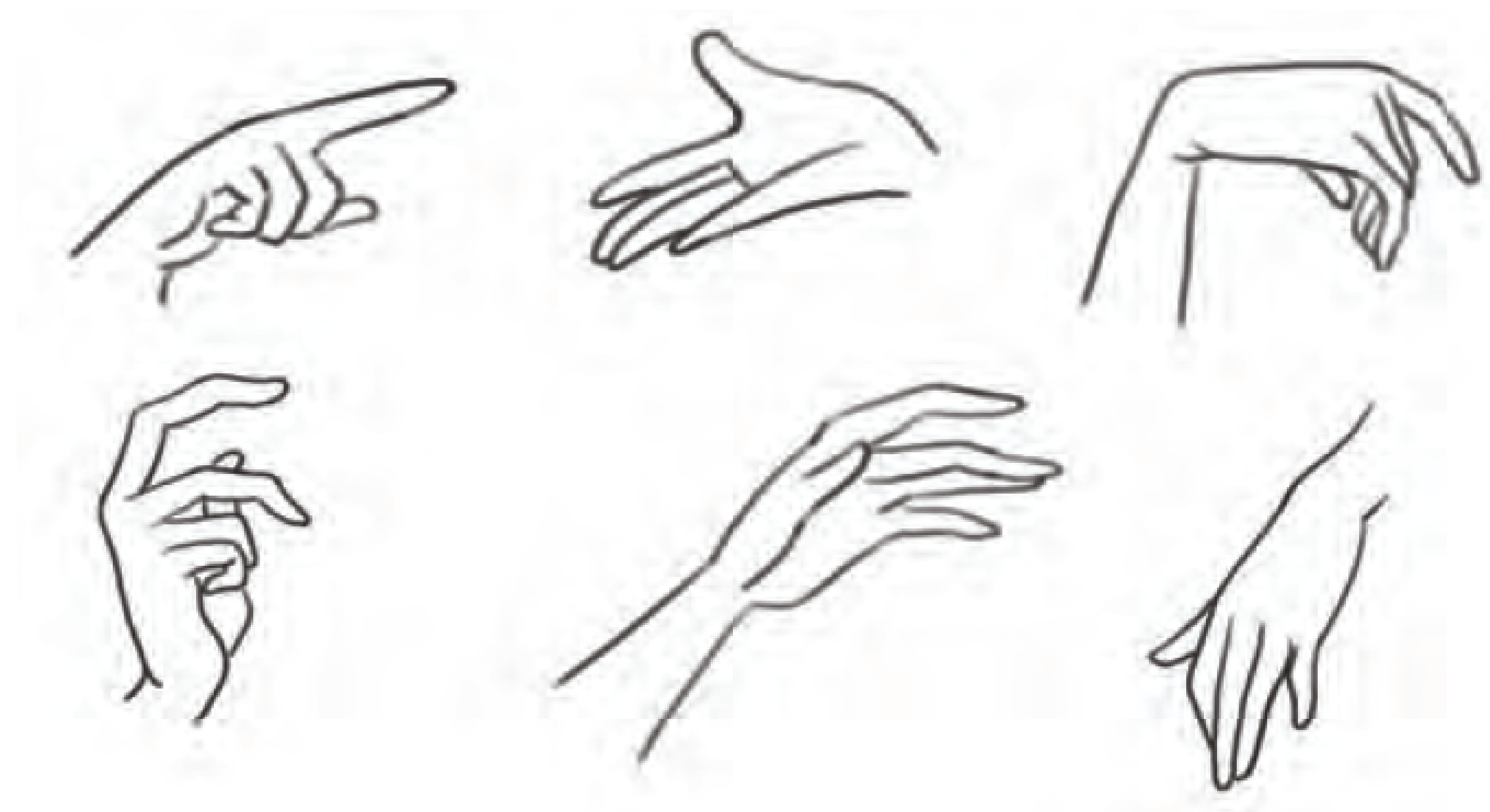


图 4-7　女性的手

## 3. 男性的手

男性的手部线条棱角分明，显得更有力度，而且比女性的略大，如图 4-8 所示。

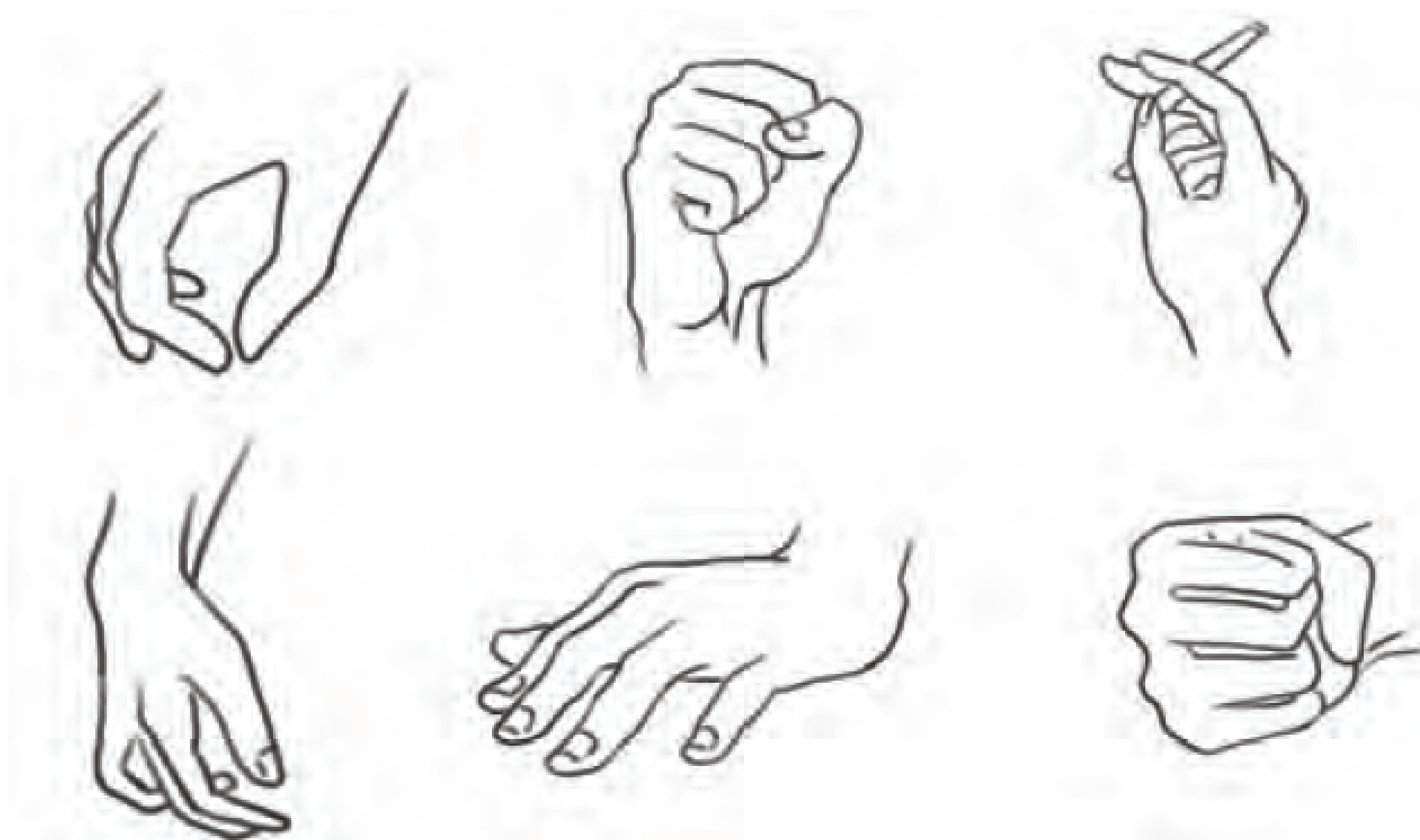


图 4-8　男性的手

#### 4. 卡通人物的手

在卡通漫画中，手部可以画得比较圆润短胖，看起来比较可爱，如图 4-9 所示。

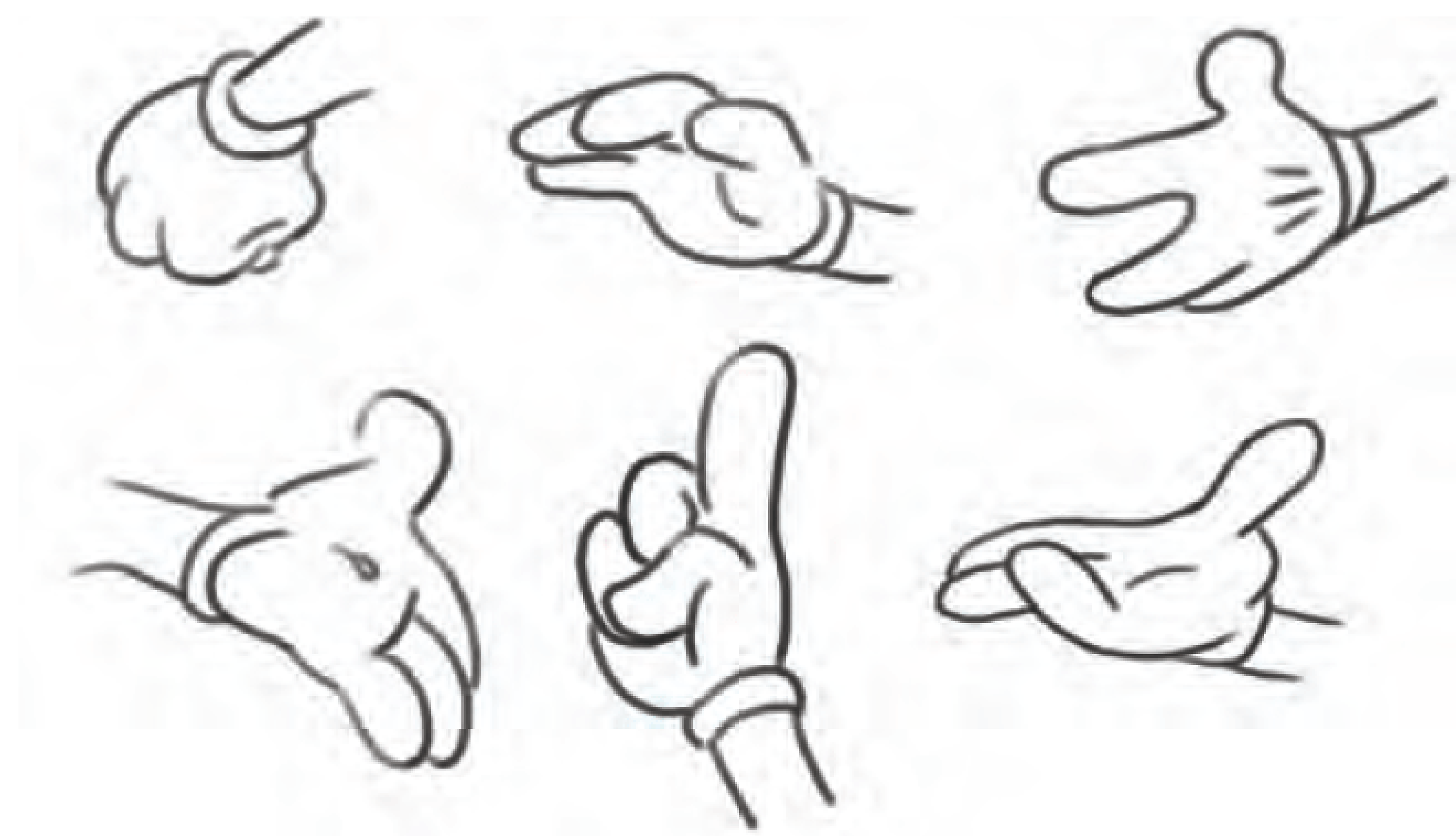


图 4-9　卡通的手

## 4.3　绘制人物的脚和腿

### 4.3.1　脚的结构

脚的骨骼是由胫骨、跟骨、趾骨 3 个部分组成的。脚背成斜面，内高外低。从脚趾到脚背呈三角形。5 个脚趾向内并拢，如图 4-10 所示。

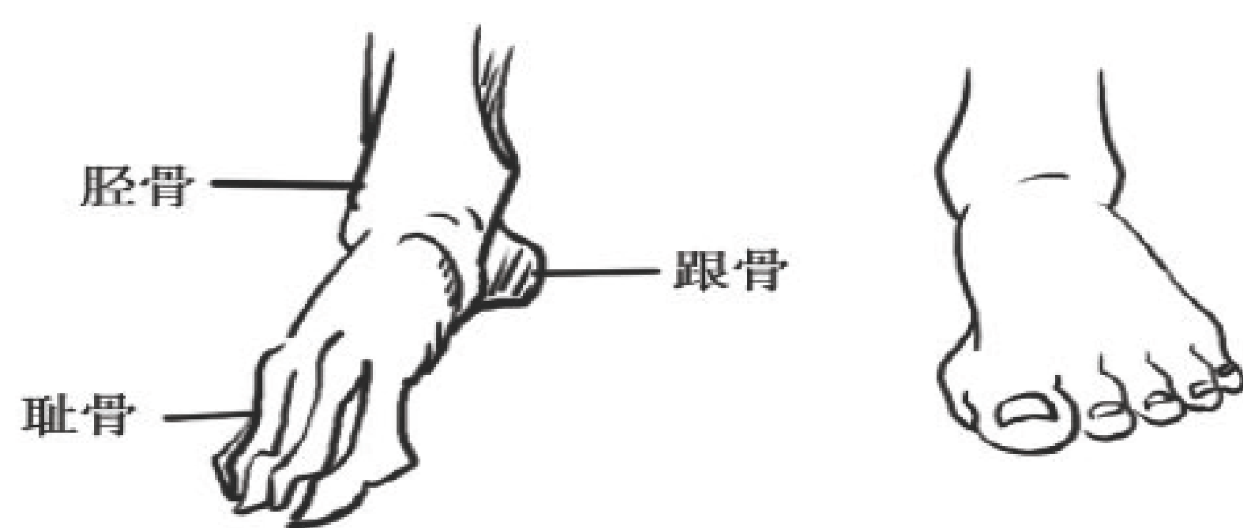



图 4-10　脚的结构

### 4.3.2　脚、腿的绘制

人物的腿的骨骼是由大腿骨、小腿骨、膝关节组成，如图 4-11 所示。

腿和手臂一样是个圆柱体，画的时候要注意腿的幅度，人站立时，无论是从正面或者侧面看，腿的轮廓都不是垂直的，所以根据这种特色，在画裤子时要注意它的褶皱变化，如图 4-12 所示。



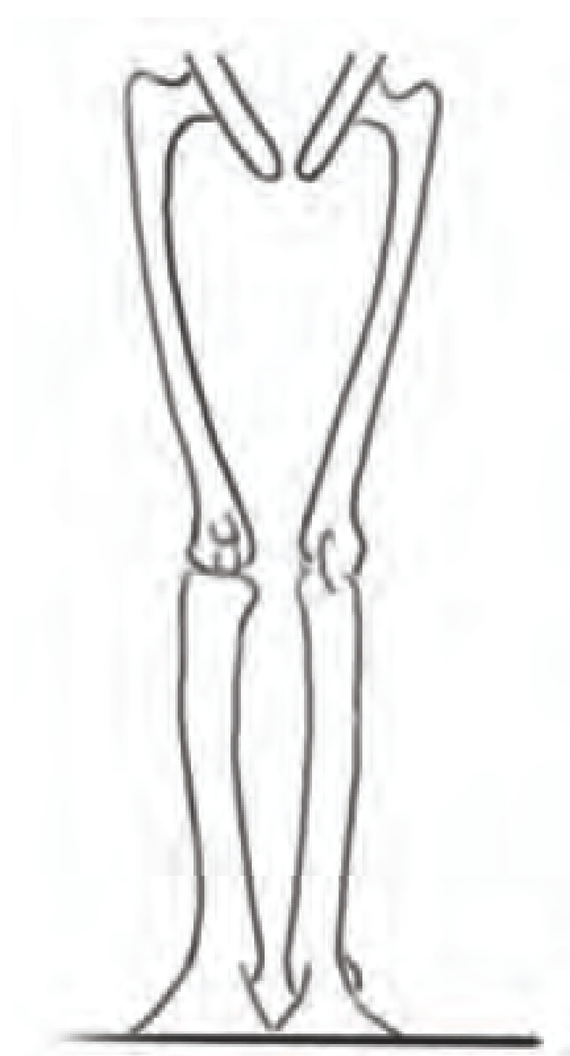


图 4-11

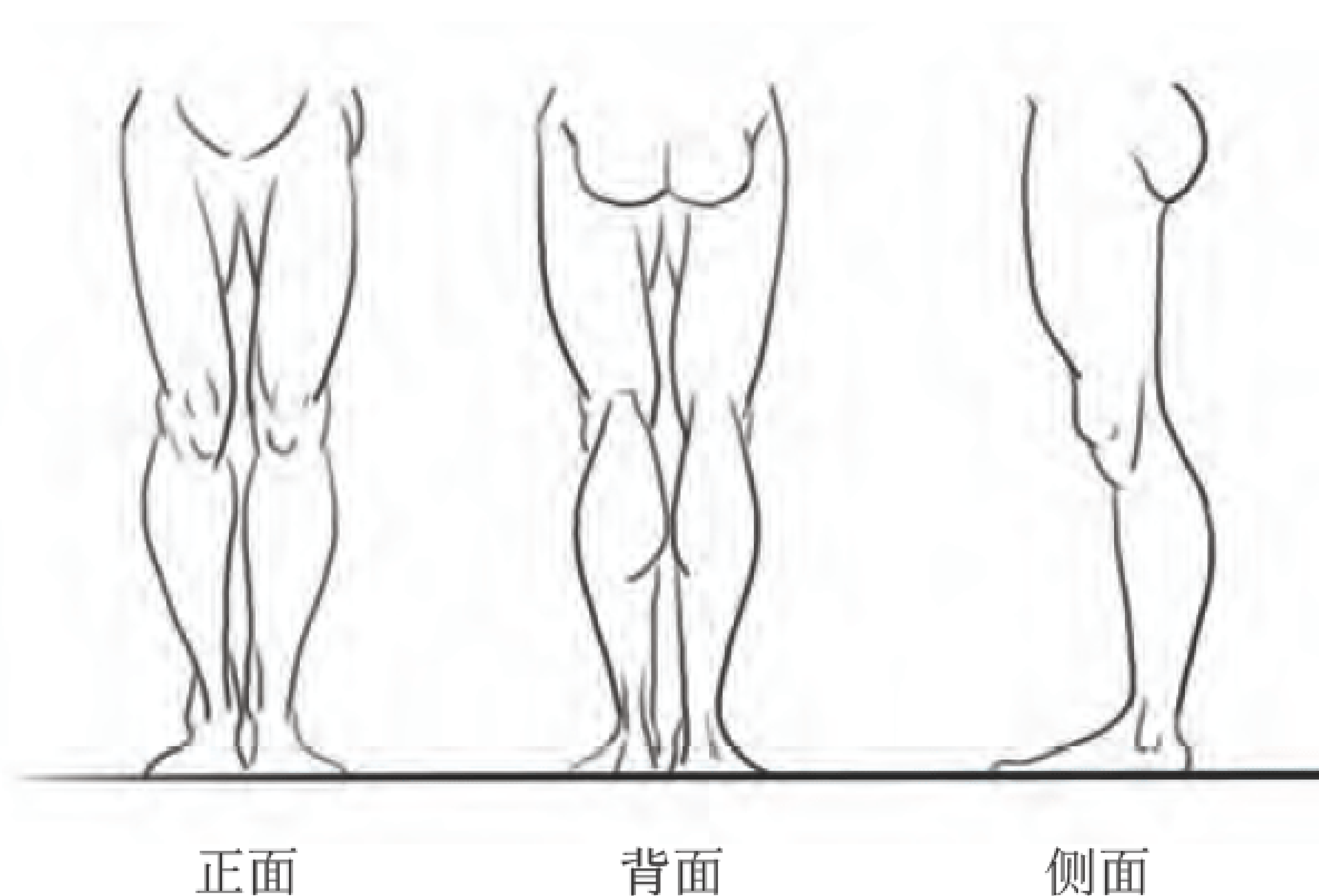



图 4-12

### 1. 男生的腿

根据腿的形状特征，即使穿上裤子，裤子的褶皱也必须按照腿部的结构画，如图 4-13 所示。

### 2. 女生的腿

女生的腿比男性的腿纤细、修长，女性的线条不要画得太死板，要有幅度和圆润感。在漫画中为了人物的好看，可以适当拉长人物腿部比例，如图 4-14 所示。



图 4-13　男生的腿



图 4-14

### 3. 脚的绘制

脚为漫画中比较难画的一个部分，因为它结构比较复杂，画时要注意脚背成斜面，内高外低。从脚趾到脚背呈三角形，大脚趾跟部宽大突出，5 个脚趾向内并拢。下面介绍一

些漫画中脚的画法，如图 4-15 所示。



图 4-15

在漫画中，人物很少是赤脚，所以画鞋子时一定要注意脚的结构和形状，这样鞋子才装得下脚，如图 4-16 所示。



图 4-16

# 4.4 绘制人物的手臂和躯干

## 4.4.1 绘制人物的手臂

手臂是把两个圆柱体连接起来后的形状，所以可以把手臂当成一个圆柱体来画。在漫画中，男性的手臂稍粗，肌肉略突出，而女性的比较纤细，线条起伏柔和，如图 4-17 所示。



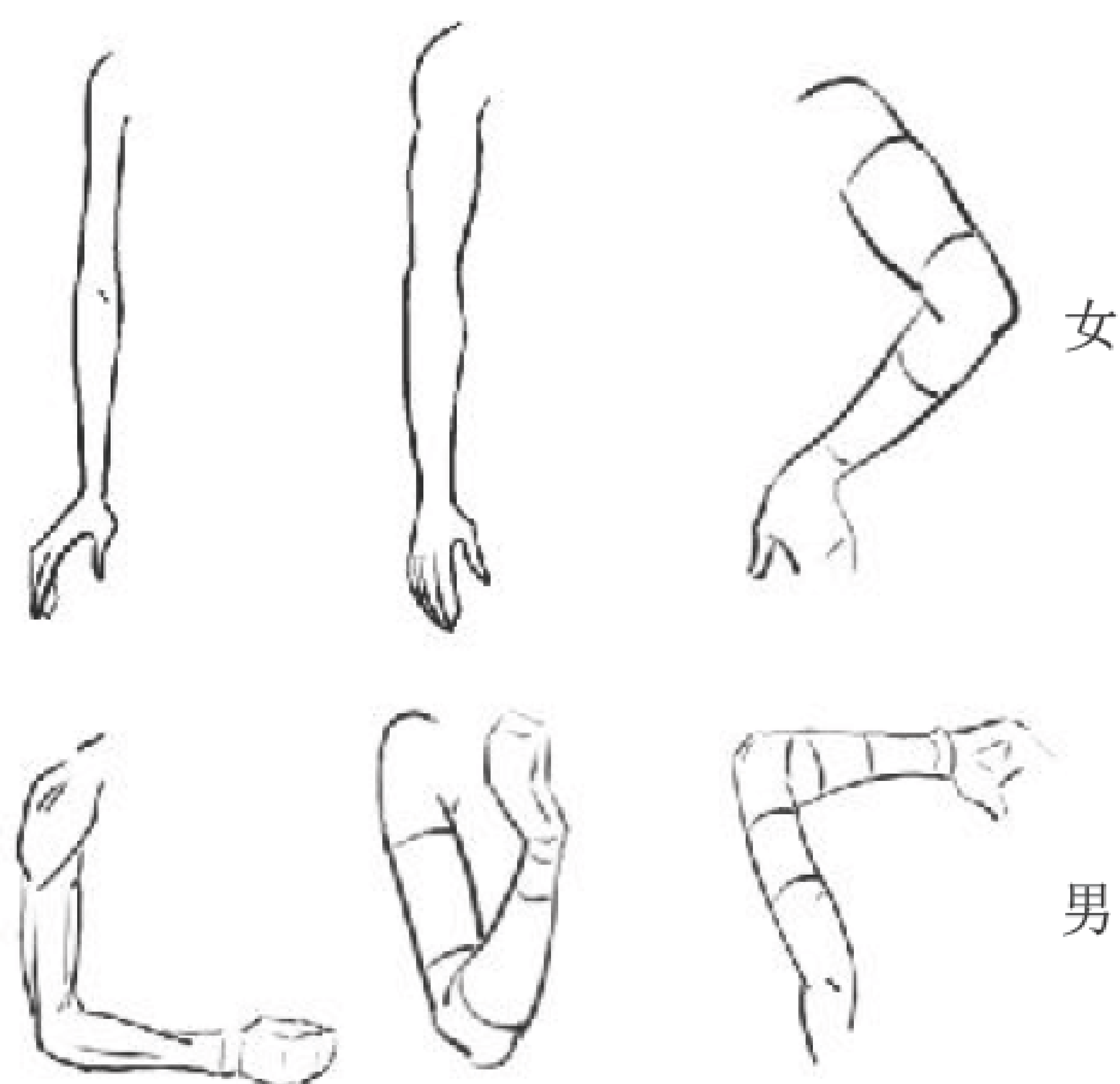



图 4-17

## 4.4.2 绘制人物的躯干

不论是在漫画还是现实中，男女的身体比例都是不同的，女性的胸部骨骼比较小，男性的略宽。女性的腹部稍短，而男性的稍长。女性的臀部较圆，盆骨较宽大，而且盆骨的位置比男性的略高。下面简单了解一下男女身体比例的区别，如图 4-18 所示。

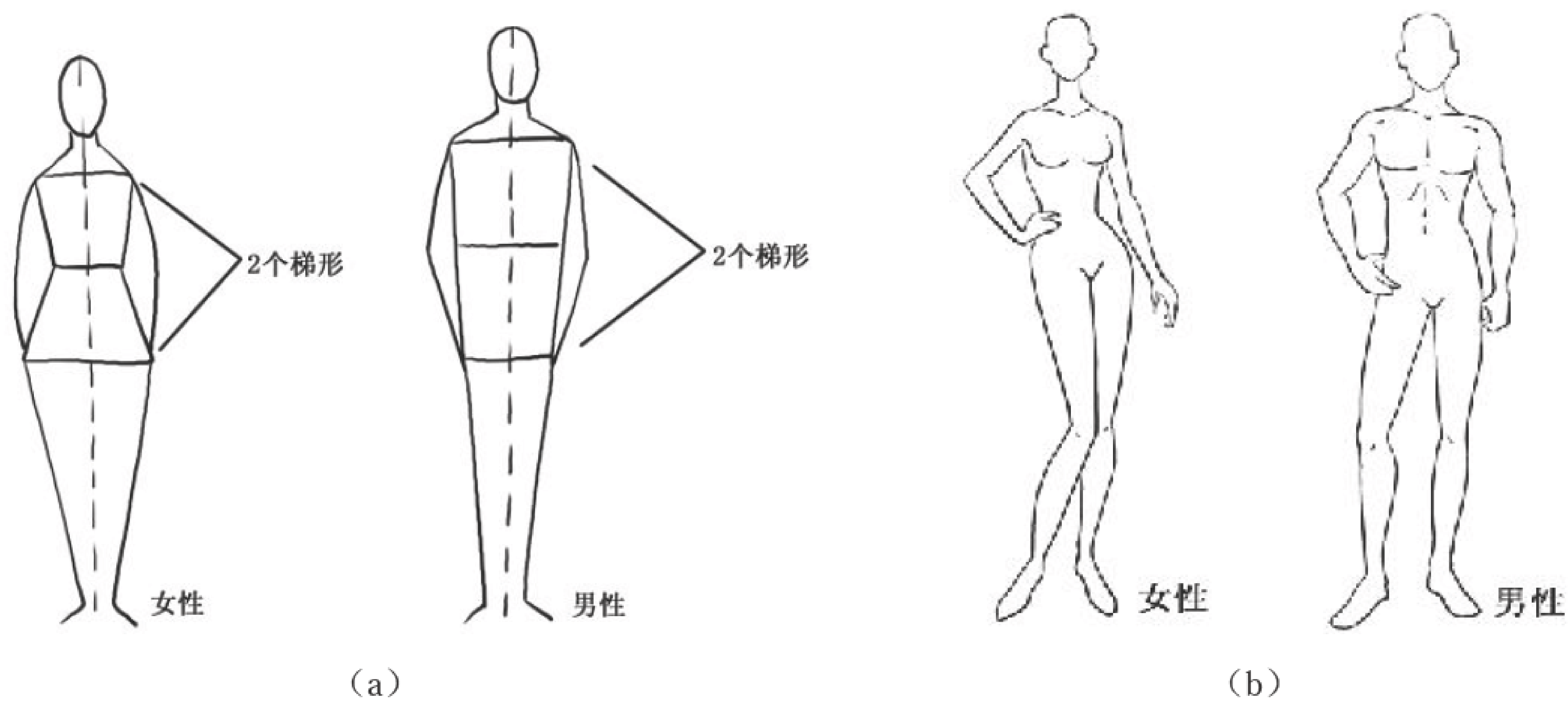



图 4-18

## 4.4.3 女性和男性画法上的区别

女性的特征是臀部比较宽，肩膀比较窄，女性的身体以臀部为中心形成橄榄形。女性的骨骼细，肌肉也相对较少，所以女性身体的线条多是柔软的曲线。

男性的特征是骨骼和肌肉都十分粗壮，肩膀很宽，与肩的宽度相比，臀部比较窄，整个人成倒三角形。这些画法上具体的区别将在以后的绘制实例中介绍。

# 4.5 人物面部的绘制

## 4.5.1 认识人物五官

在画人物五官的时候，要注意一个规则："三庭五眼"，如图 4-19 所示。

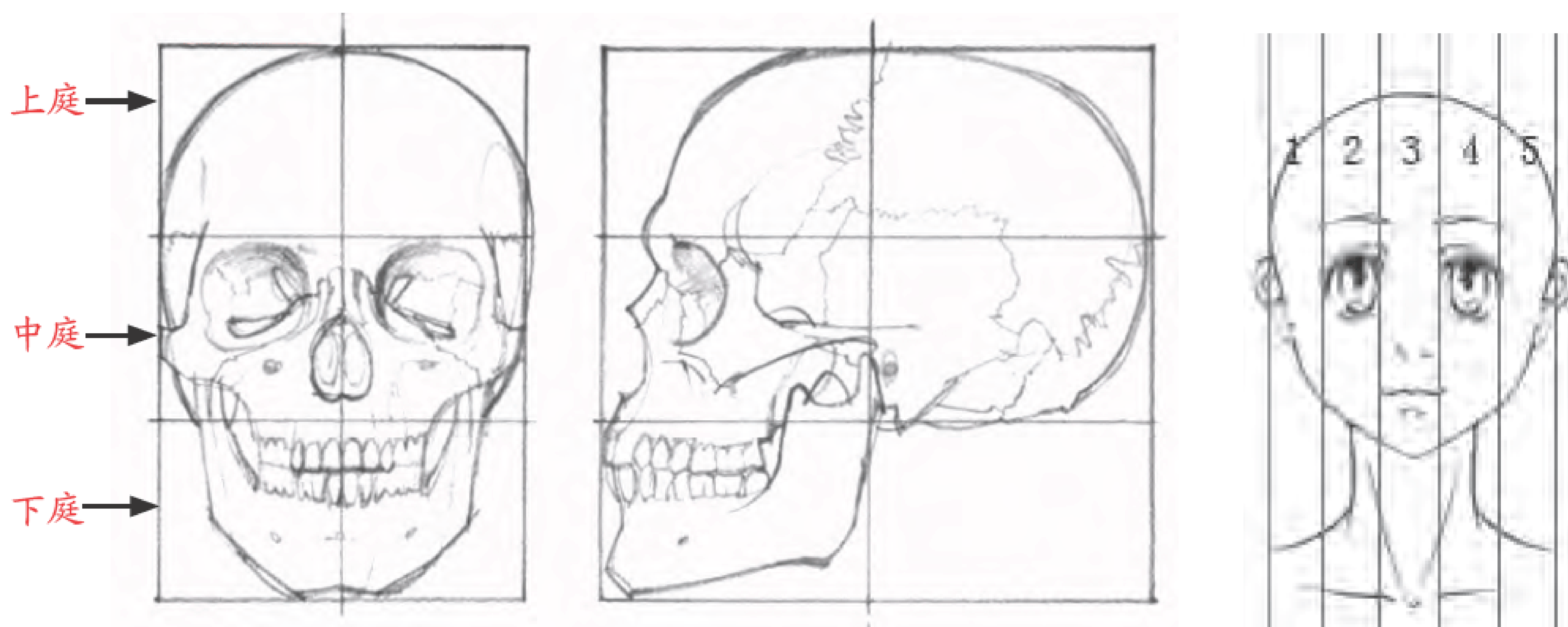


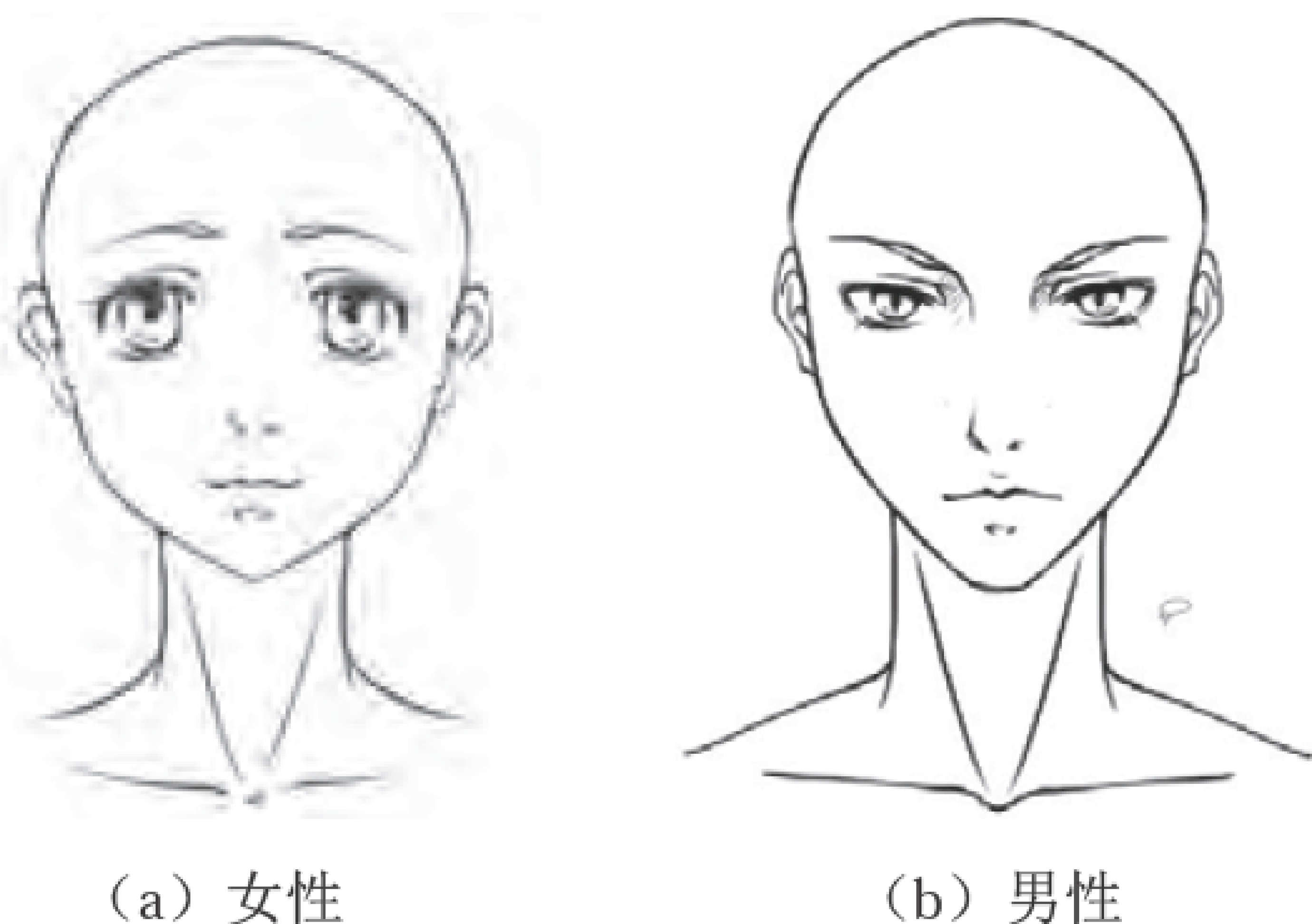

图 4-19

所谓三庭就是人的头部纵向分为三等分，分别是头顶到眉骨、眉骨到鼻子下方、鼻子下方到下巴；眼睛在整个脸部的中间，而嘴部在第三庭的中间。

所谓五眼就是说脸部的宽度是五个眼睛的长度，但是在漫画中经常会将人物的眼睛夸张化。耳朵的位置在眉尾到鼻子下方的延伸线处。

## 4.5.2 人物面部的绘制

在绘制人物五官时，女性的脸比较圆，看起来比较丰满。而男性的脸则显得偏长偏瘦，充满骨感，如图 4-20 所示。

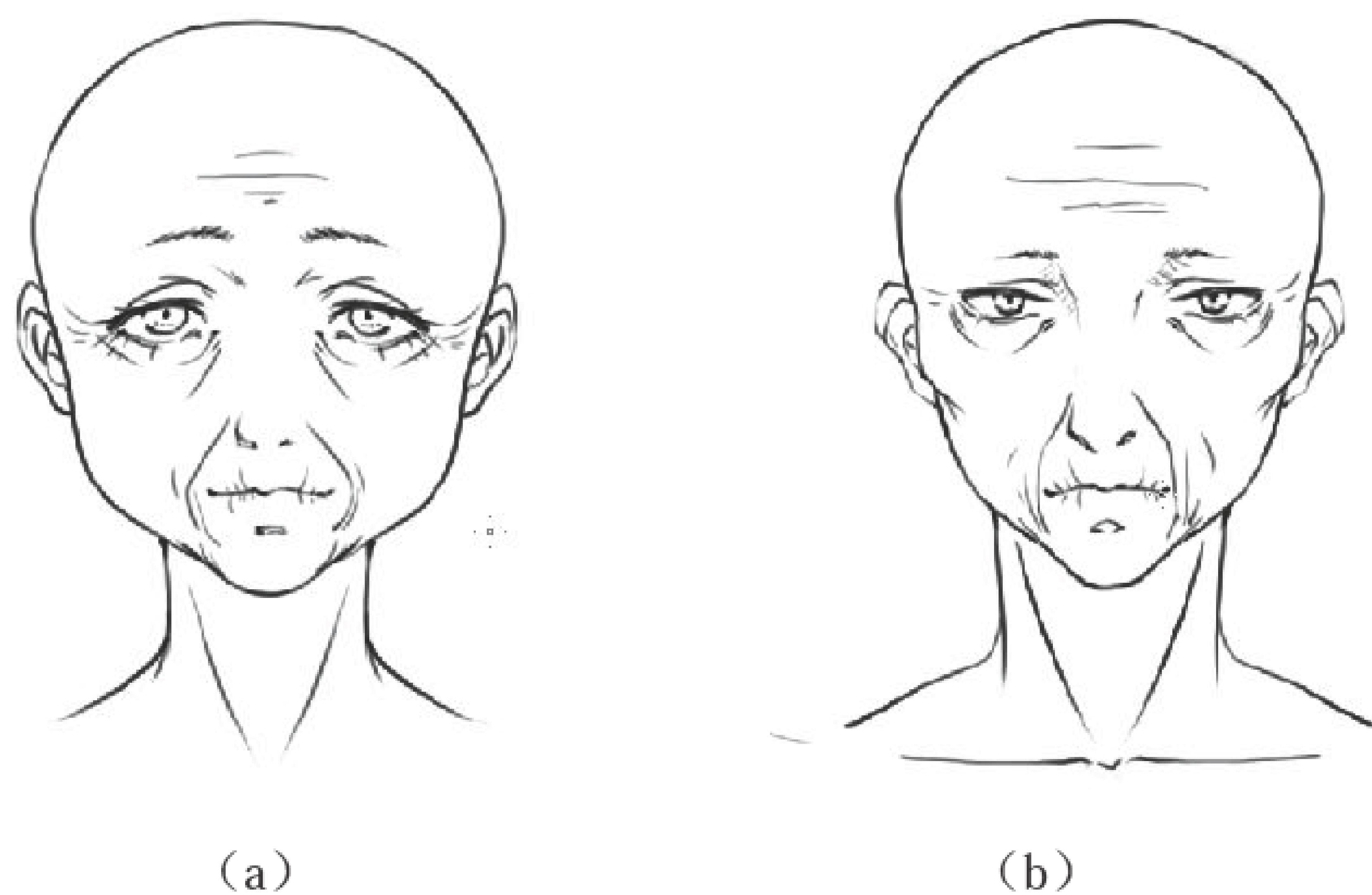


（a）女性　　（b）男性

图 4-20



即便是画老年人也是这样的，女性画的要比男性有肉的感觉，如图 4-21（a）为女性老年人，图 4-21（b）为男性老年人。

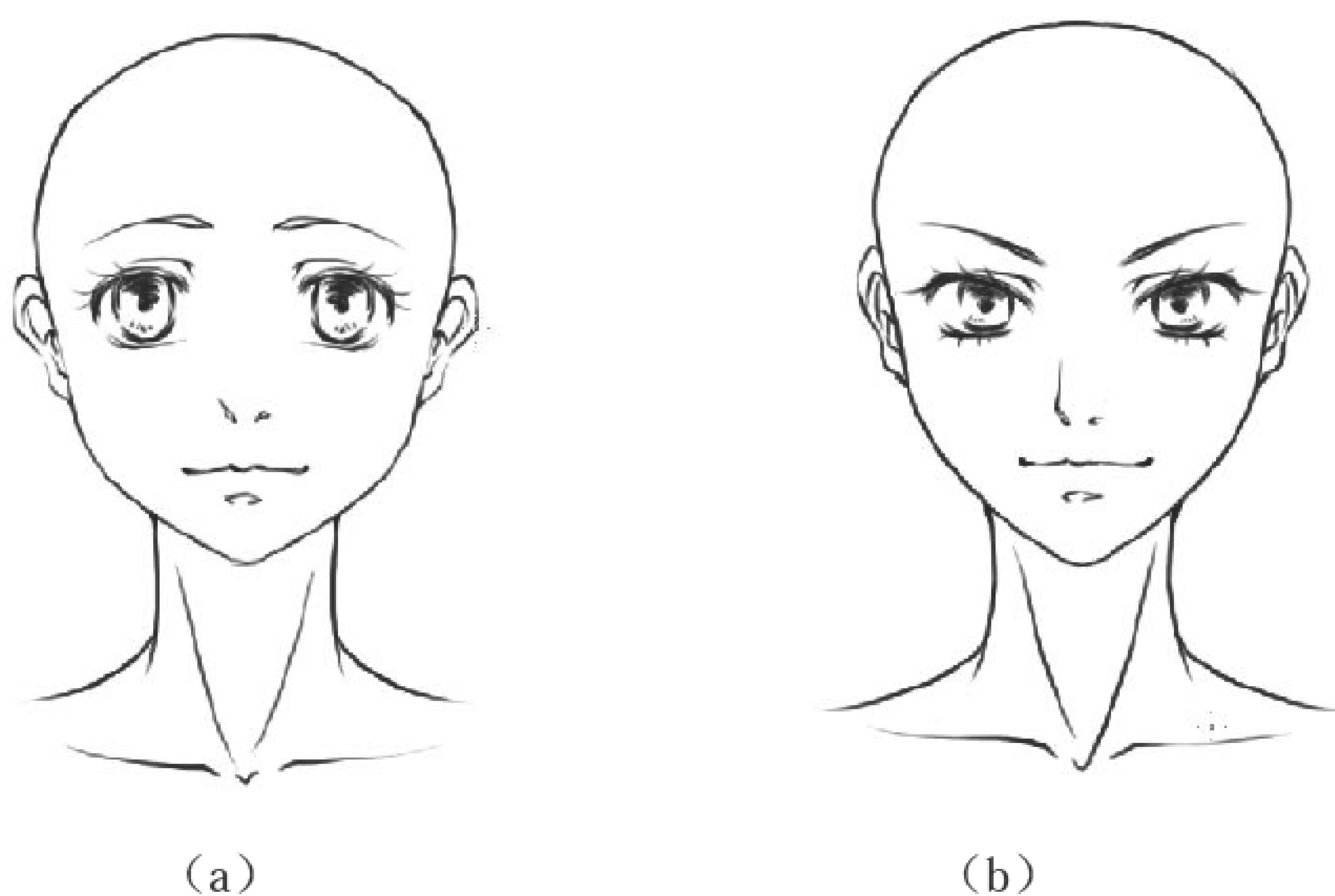


（a） （b）

图 4-21

不同的五官组合在一起，可体现出不同的年龄和性格。

如图 4-22 所示，图 4-22（a）中女性显得性格随和开朗，可以从左边女生向下长的眉毛和眼睛看出来；图 4-22（b）中的女性显得性格伶俐刁钻，主要可以从她向上的眉毛和眼睛的形状看出来。

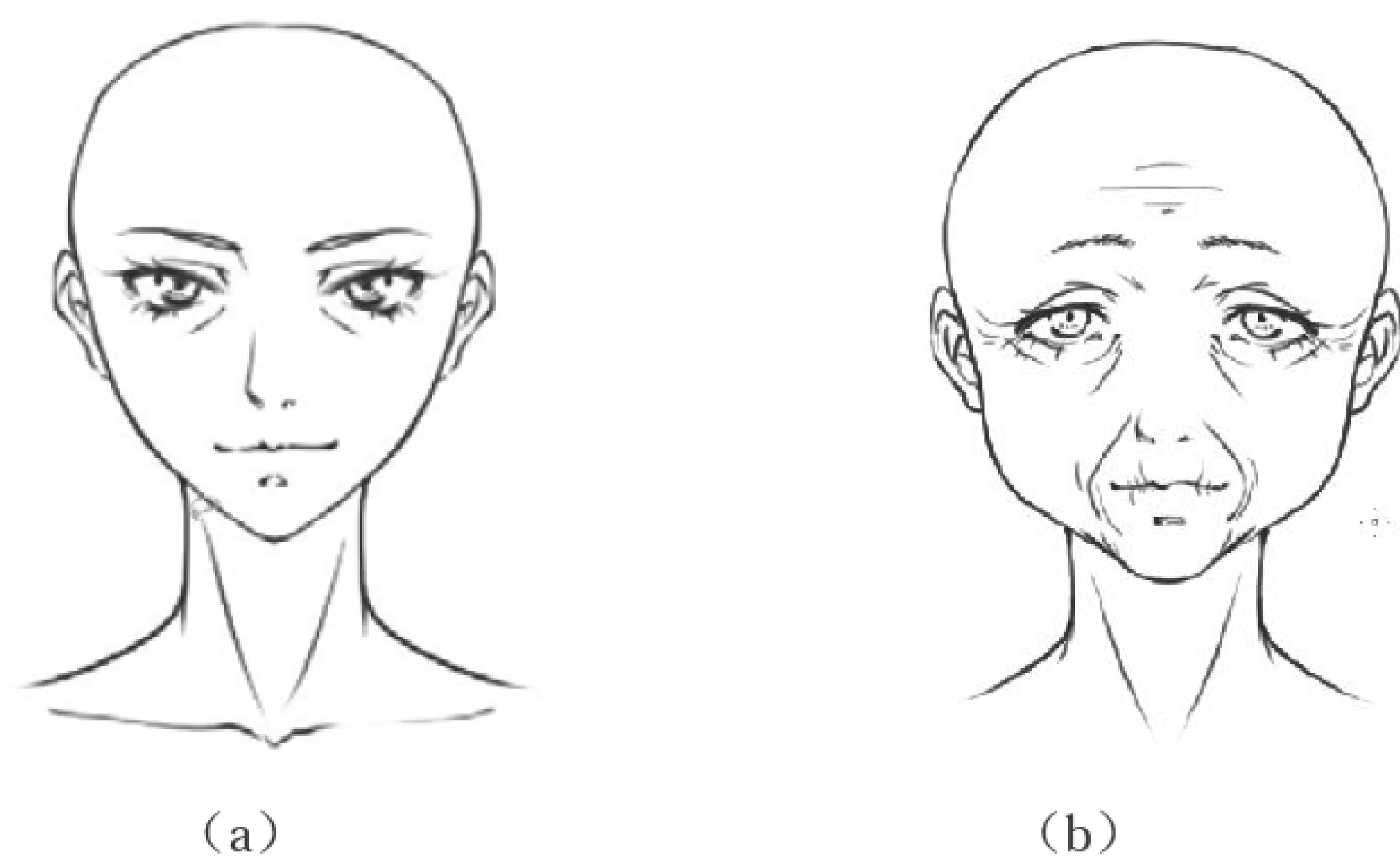


（a） （b）

图 4-22

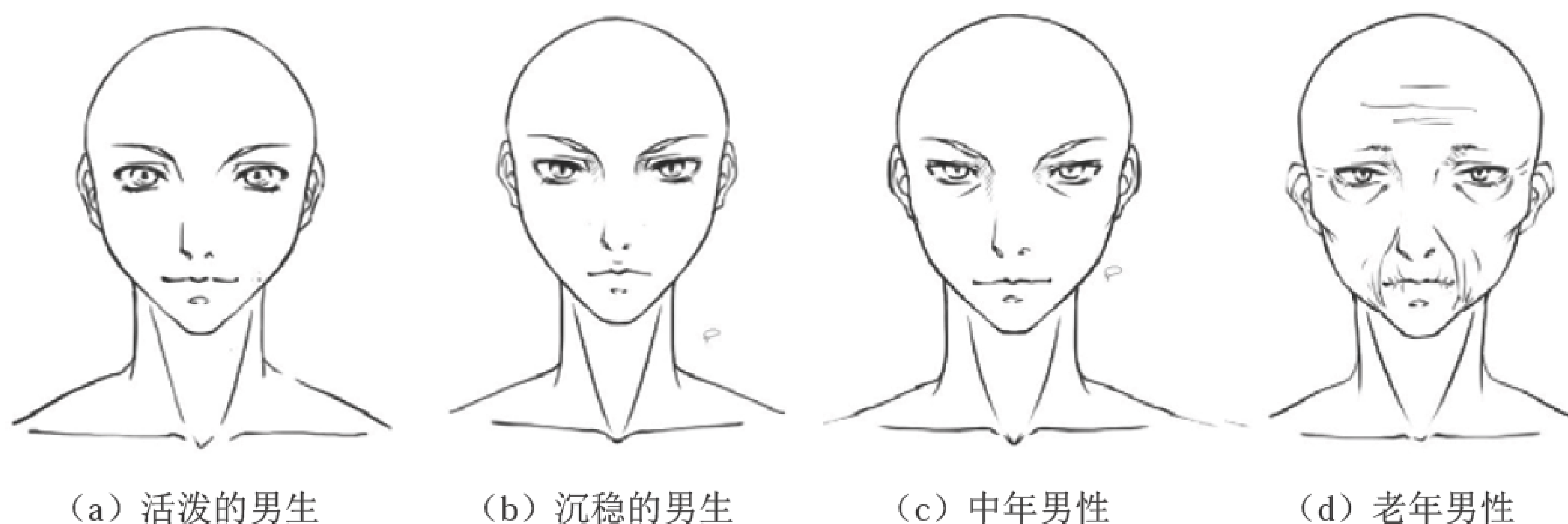
如图 4-23 所示，图 4-23（a）中的女性和图 4-22 中的两位花季女性相比，明显有了年龄上的差别，此图接近于中年妇女。一方面是从她的脸型比较长可以看出，另一方面是从她较平的眉毛和眼睛下的皱纹可以看出。图 4-23（b）中的女性从她下拉的嘴部皮肤，以及眼睛周围和嘴部周围的皱纹明显看出她已经是一个老太太了。

男性的五官组合一起亦是如此，如图 4-24 所示，体现了不同的性格和年龄。



（a） （b）

图 4-23



（a）活泼的男生 （b）沉稳的男生 （c）中年男性 （d）老年男性

图 4-24

# 4.6 人物头发的绘制

无论是在生活中还是漫画中，头发的种类都是复杂多变的，根据长度可分为长发、中长发和短发。另外，头发的造型也非常多变，在漫画中不同的发型可以表现人物不同的性格，如直发、卷发、辫子、碎发等。

## 4.6.1 女性头发的绘制

下面介绍一些漫画中常出现的发型，头发的不同，能呈现角色的各种身份和性格。头发是表现女性主要的一个部分，所以特殊的发型能为角色增强浪漫效果。

### 1. 直发

直发是漫画中最常见的发型，也是比较简单的，但是变化不多的直发会使人物显得死



板。在画的过程中，可以先在 Photoshop 中用尖角画笔大概地画出头发的轮廓，然后绘制头发的走向，最后用调小画笔画出随意的头发丝，使头发更飘逸自然，如图 4-25 所示。

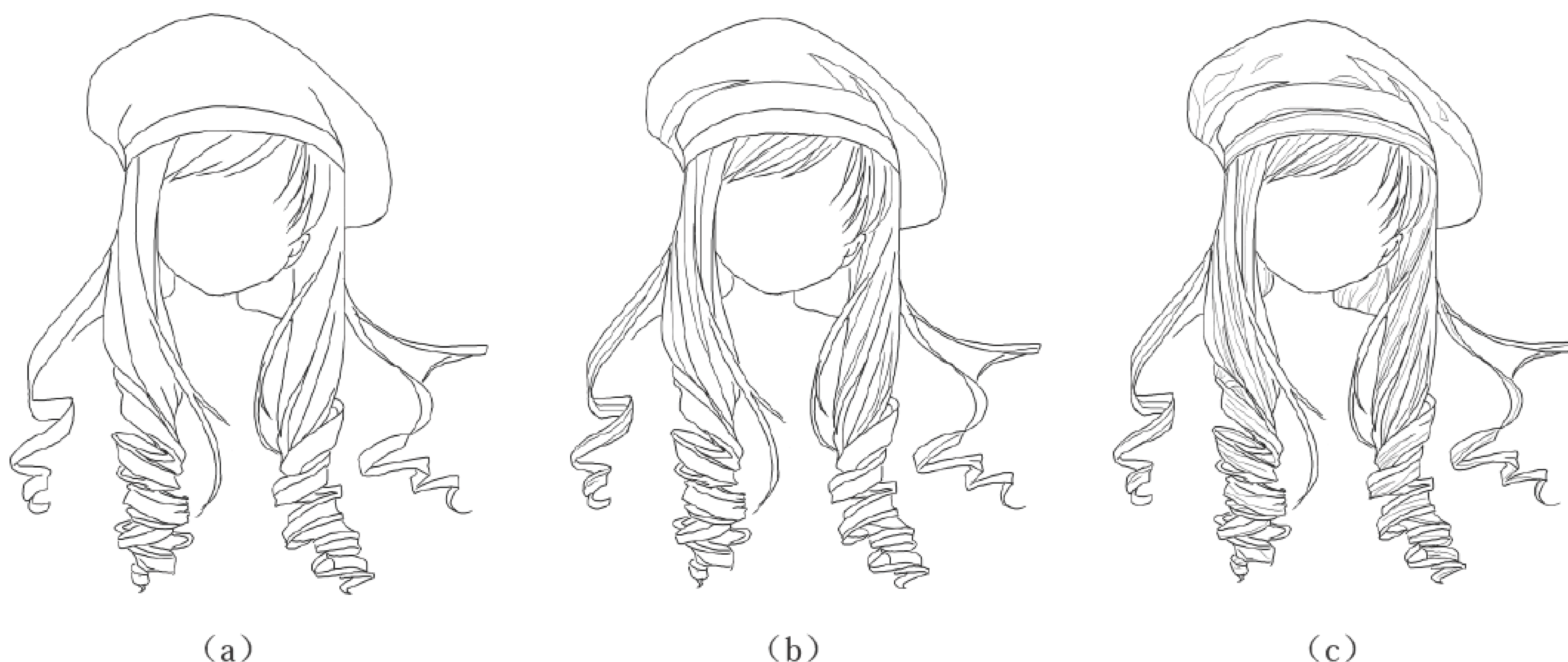


（a）　（b）　（c）

图 4-25

## 2. 卷发

卷发在漫画中也是非常常见的，特别是在少女漫画中。相对直发来说，卷发比较难绘制一点，但是绘制的步骤还是一样，首先在 Photoshop 中绘制出头发的大概轮廓，然后再仔细给头发分出走向，最后调小画笔，给头发加上自然的发丝。卷发一般用来突出人物的性感特征，使人物增加了几分成熟感。需要注意的是，不论是绘制什么发型，一缕一缕的头发都不是等比的，而是粗细的，才不显得死板，如图 4-26 所示。



（a）　（b）　（c）

图 4-26

## 3. 短卷发

如图 4-27 所示为女性的短卷发，可以表现出女性活泼可爱同时又成熟的感觉。

### 4. 短碎发

如图 4-28 所示为少女的短碎发，这款发型可以表现人物纯真率直的个性，也可以在头发上加以装饰，这幅图为人物增加一个帽子，可以表现出率直的个性，又不失少女的可爱。



图 4-27



图 4-28

### 5. 微卷发

如图 4-29 所示这款发型一般会用在较成熟和性感的角色上面，同时也可以为人物增加几分随意的感觉。

### 6. 学生头

如图 4-30 所示为漫画中常见的学生头，这款发型很可爱，经常用在小学生或者可爱少女的角色上。



图 4-29



图 4-30

### 7. 马尾辫

如图 4-31 所示为少女的马尾发型，这款发型可以表现出少女青春很有朝气的感觉，多



用在漫画中带有一点男孩子气或者个性很阳光的角色上面。



图 4-31

## 4.6.2　男性头发的绘制

在生活或者漫画中，现代男子的发型都没有女生的发型变化多端，男子发型基本分为短发、长发、直立发、碎发和短碎发，其中最常见的是碎发，这款发型一般用在漫画中帅气的男子身上。下面依次介绍漫画中常用的这几款男子发型。

### 1. 短发

这款发型在漫画中多用于小孩子的角色，可以表现人物天真活泼的个性，如图 4-32 所示。



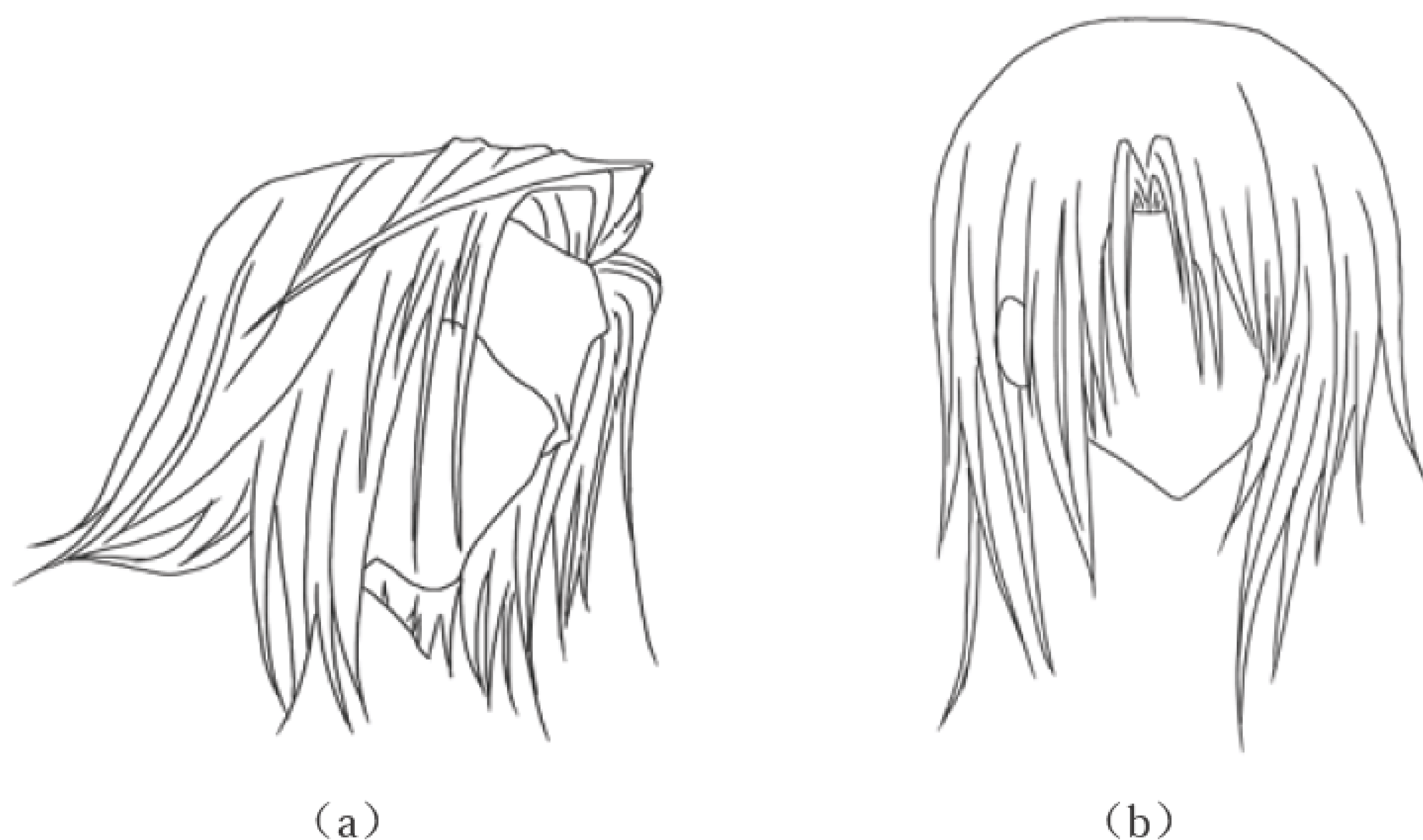
（a）　　（b）

图 4-32

### 2. 长发

长发在漫画中多用于成熟的男子或者街头流氓的角色。直发不要画得太蓬松，要紧贴

头皮，如图 4-33 所示。

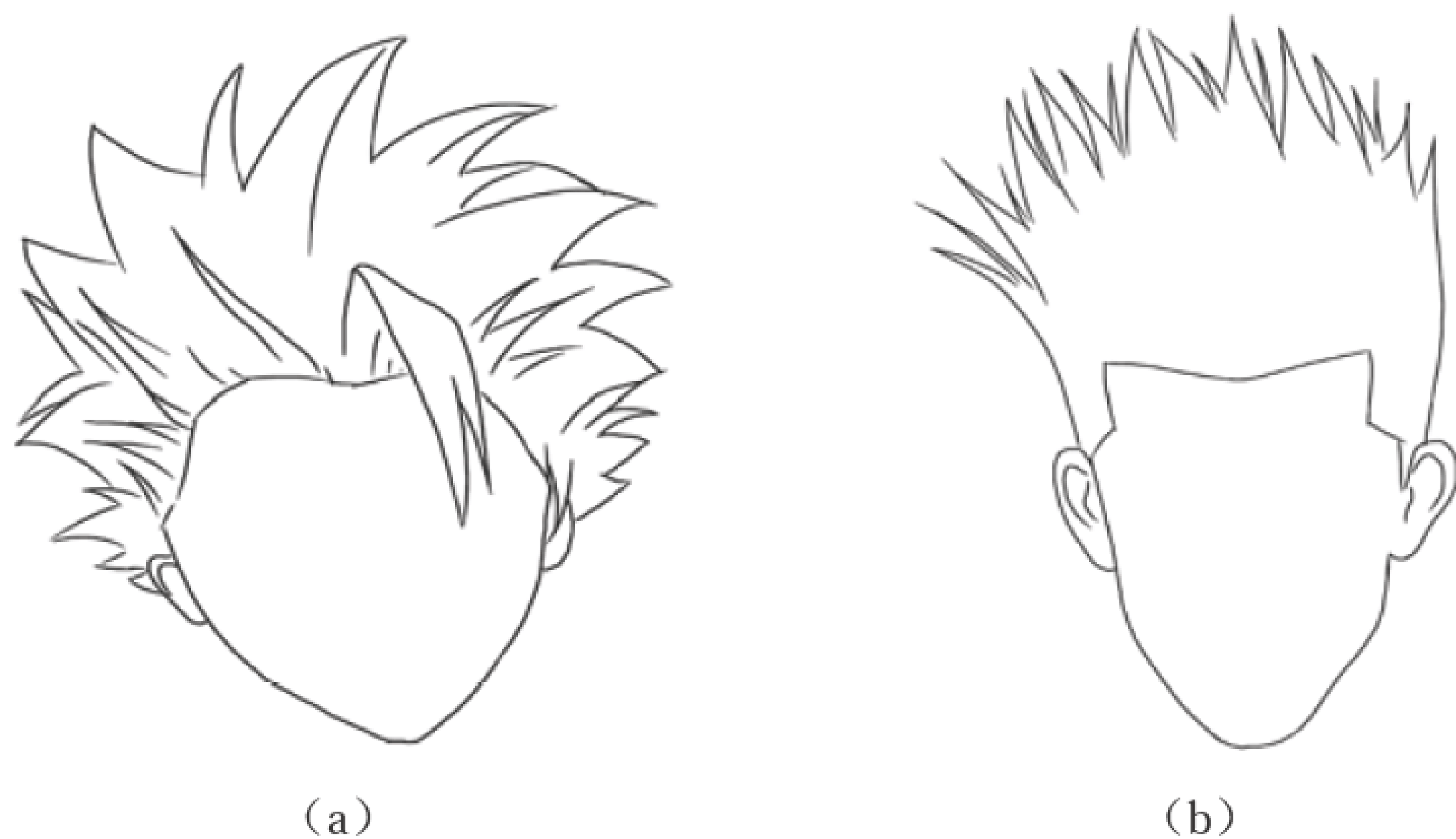


（a）　（b）

图 4-33

### 3. 直立发

如图 4-34 所示这款发型给人一种生机勃勃的感觉，所以在漫画中多用于运动型男子，这种发型使人看起来更阳光，更富有朝气。



（a）　（b）

图 4-34

### 4. 碎发

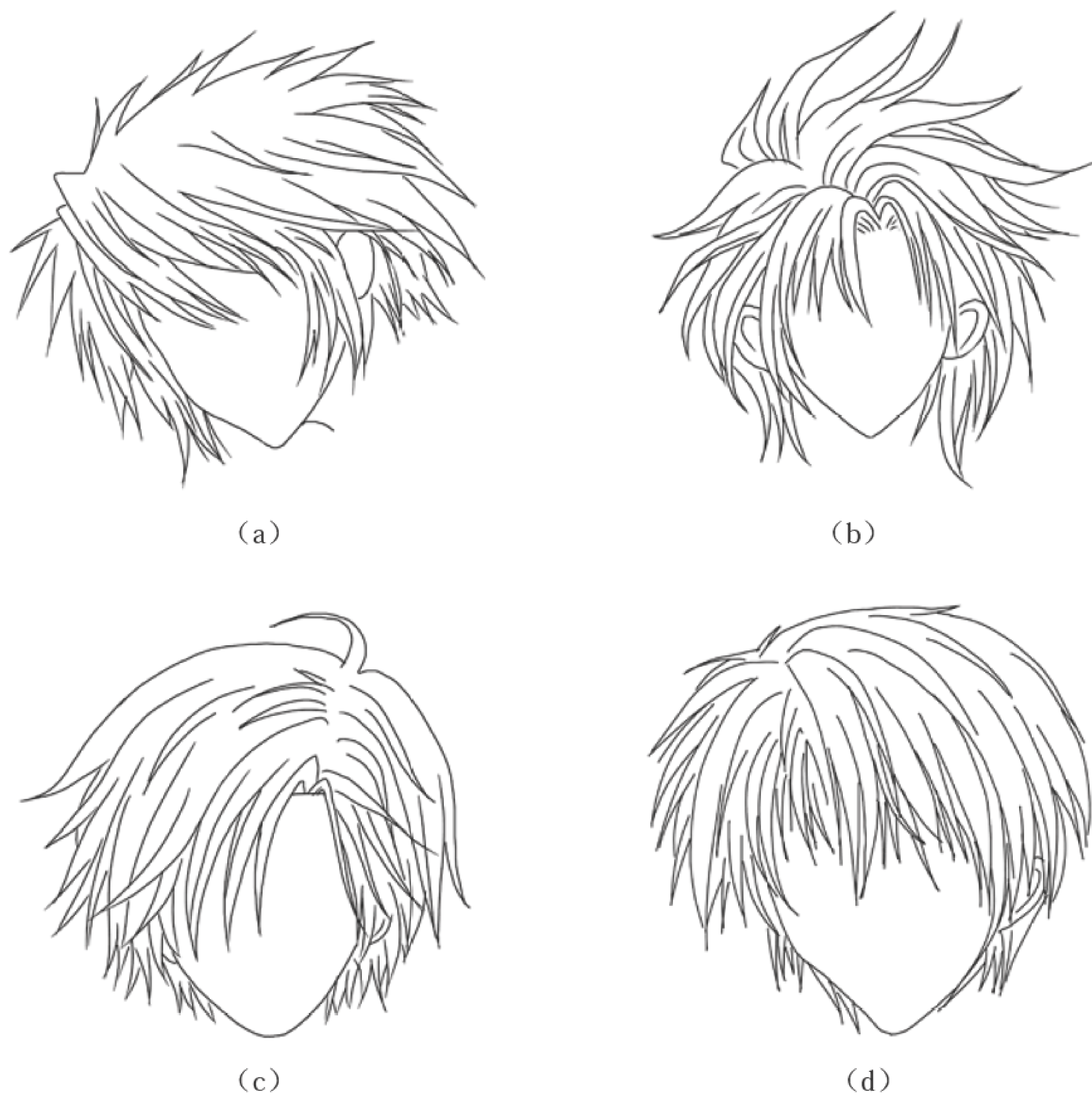
碎发在生活中或者漫画中都比较常见，如图 4-35 所示。在漫画中多数帅哥都以碎发作为发型，所以碎发的样式也较多变，描绘的时候要注意头发的层次关系和疏密浓淡。

### 5. 短碎发

如图 4-36 所示的发型经常用于帅气的男孩子，可以表现角色率直的个性，在绘制的时



候要注意头发的前后层次和疏密浓淡。



（a）　（b）

（c）　（d）

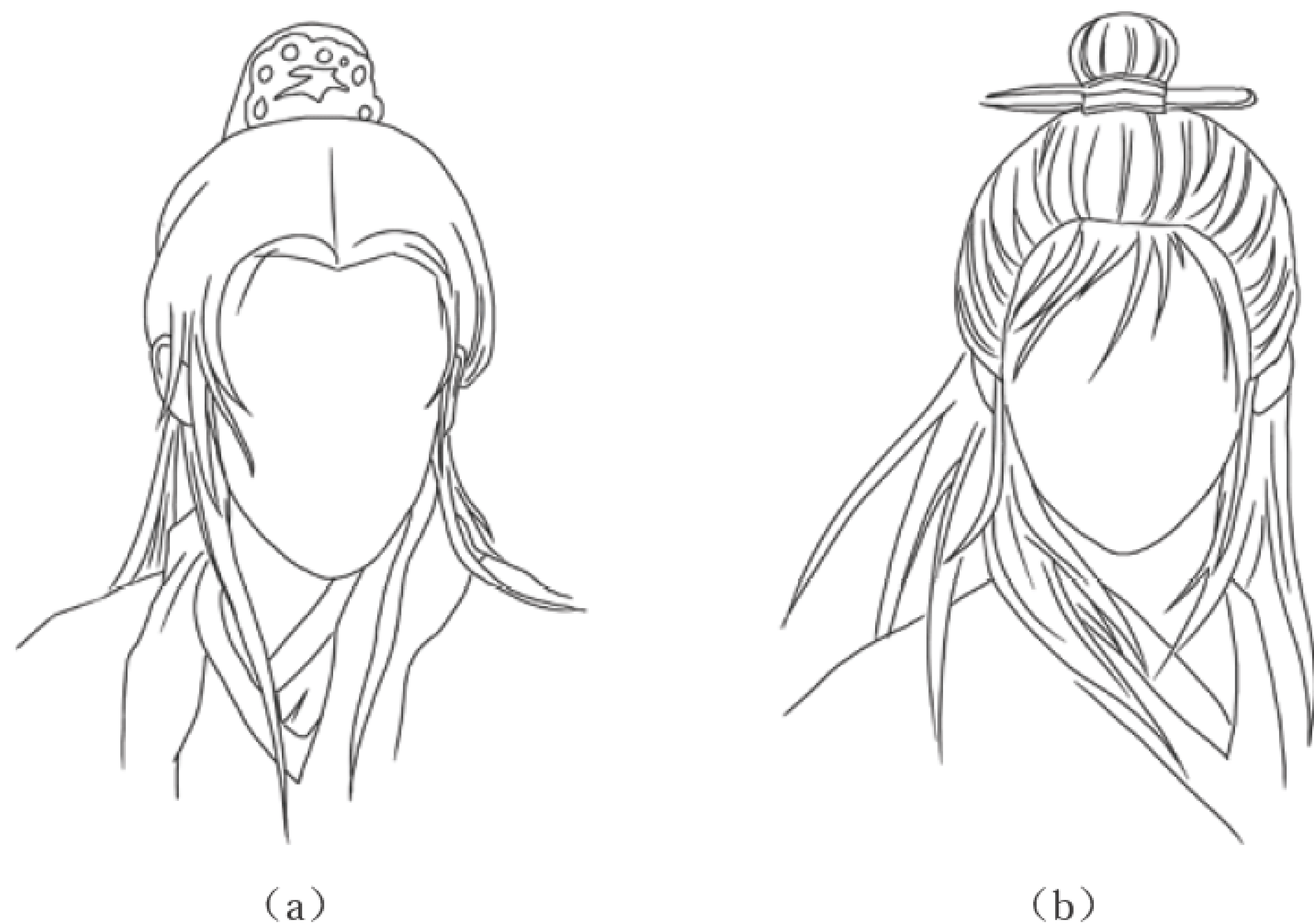
图 4-35



图 4-36

6. 古代男子头发

在漫画中，古装的男子多数为长发，而且把头发高高扎起配上头饰，飘逸又不失帅气，如图 4-37 所示。



（a）　　　　（b）

图 4-37

# 4.7 服饰的绘制

## 4.7.1 现代服装的绘制

在生活或漫画中，男子的服饰和女子的一样变化多端、各式各样。一套衣服可以表现出这个角色的性格或者职业、身份。

1. 学生装

在漫画中，男子的学生装几乎是经典的衬衣加领带加西裤，随着季节的不同，也可以加外套或者背心，如图 4-38 所示。女学生装一般分为上衣和裙子，衣服随着不同的季节会有衬衣、毛衣和外套几种样式，但是下装一般都是百褶裙，如图 4-39 所示。

2. 休闲装

人们在休息日或者外出游玩时，一般不会穿得太过正式，这时服饰可根据个人爱好来搭配，随意性较大。休闲服装更能充分地体现一个人的个性和品味。如图 4-40 所示为男式休闲装。





图 4-38



图 4-39



（a）



（b）



（c）



（d）

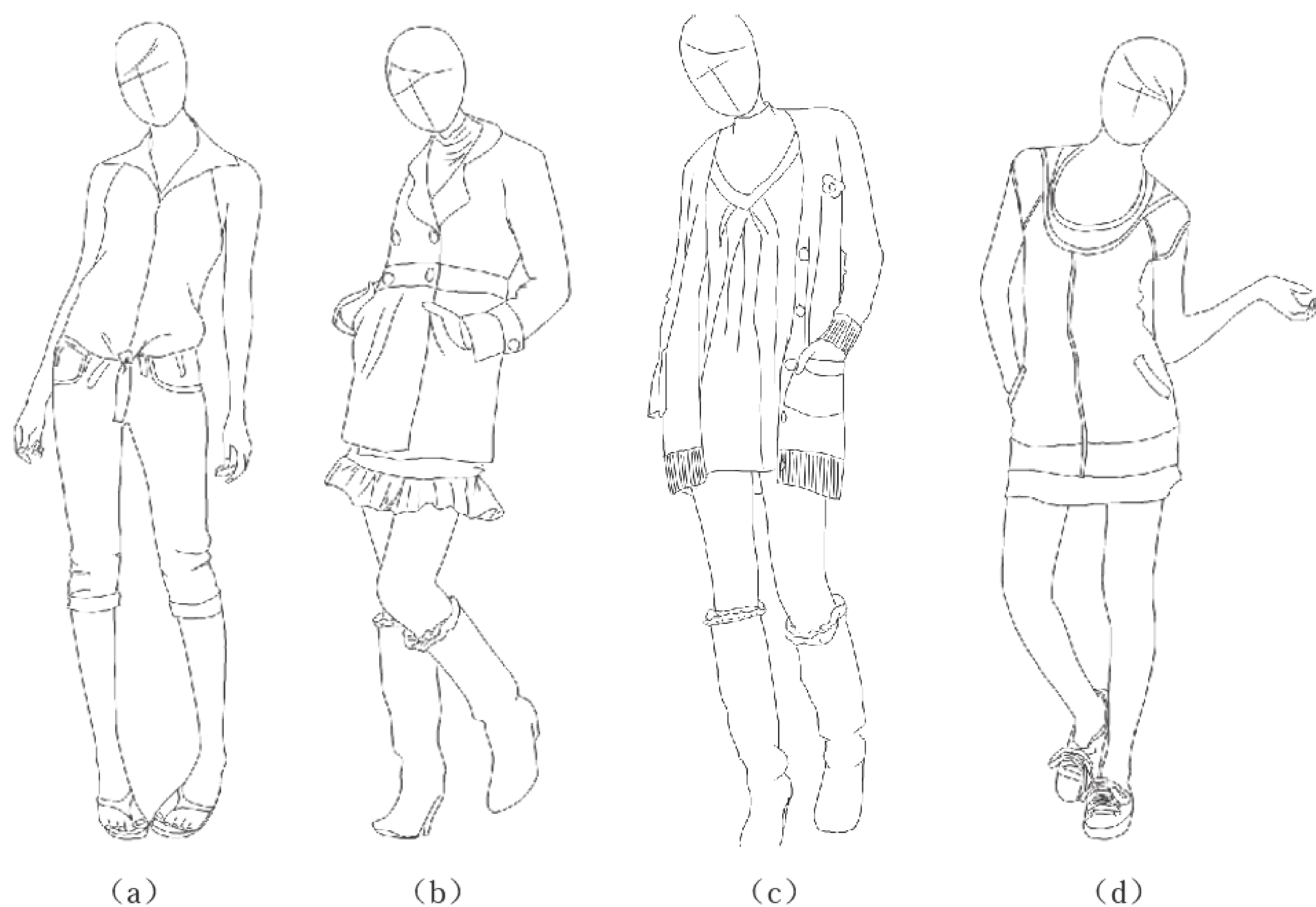
图 4-40

如图 4-41 所示为几款不同的女式休闲装样式。

### 3. 职业装

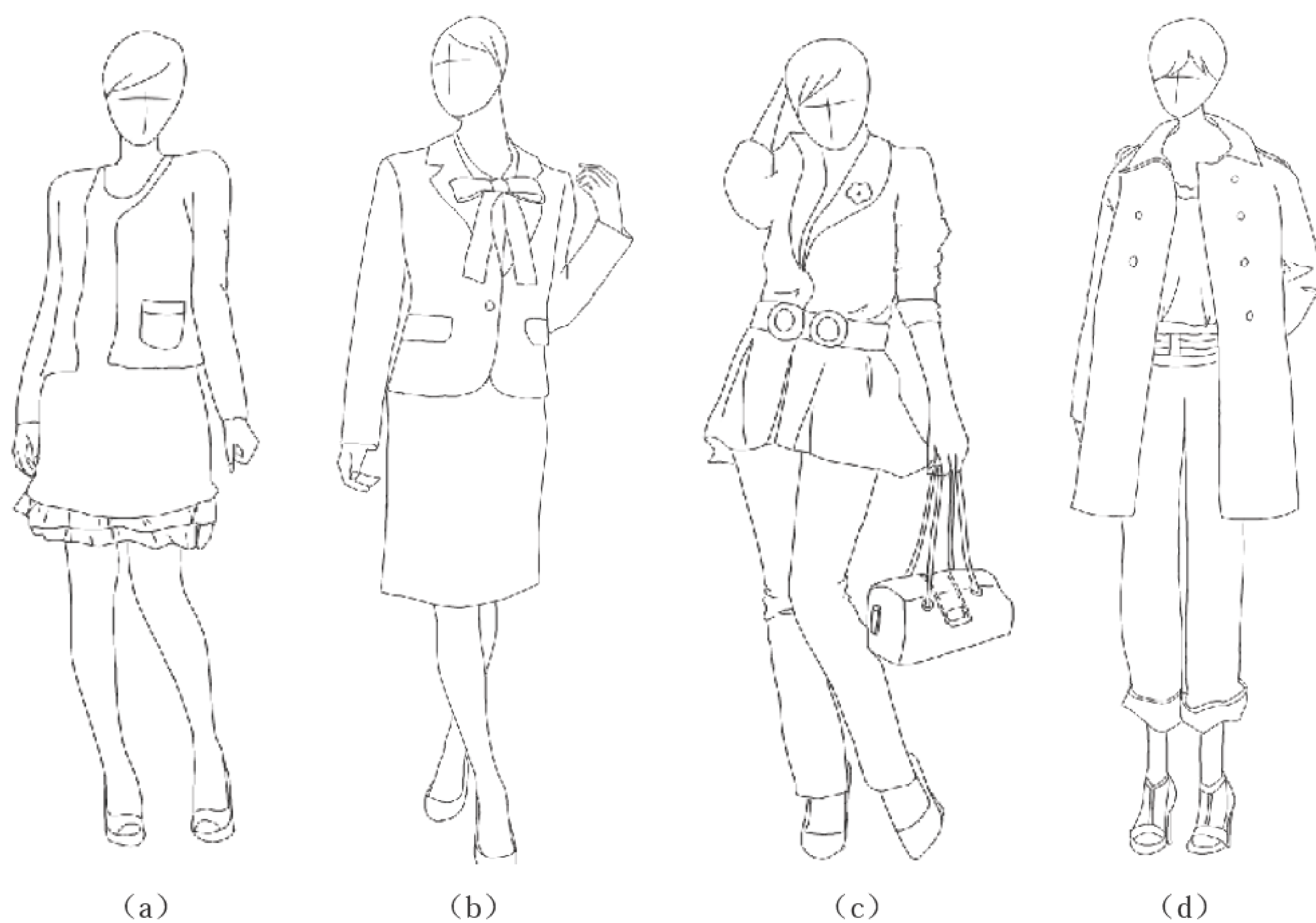
职业装主要出现在上班族女性身上，或者用于出席正式场合，这类服饰可以表现出角

色成熟稳重的性格。如图 4-42 所示为几款样式不同的职业装。



（a）　（b）　（c）　（d）

图 4-41



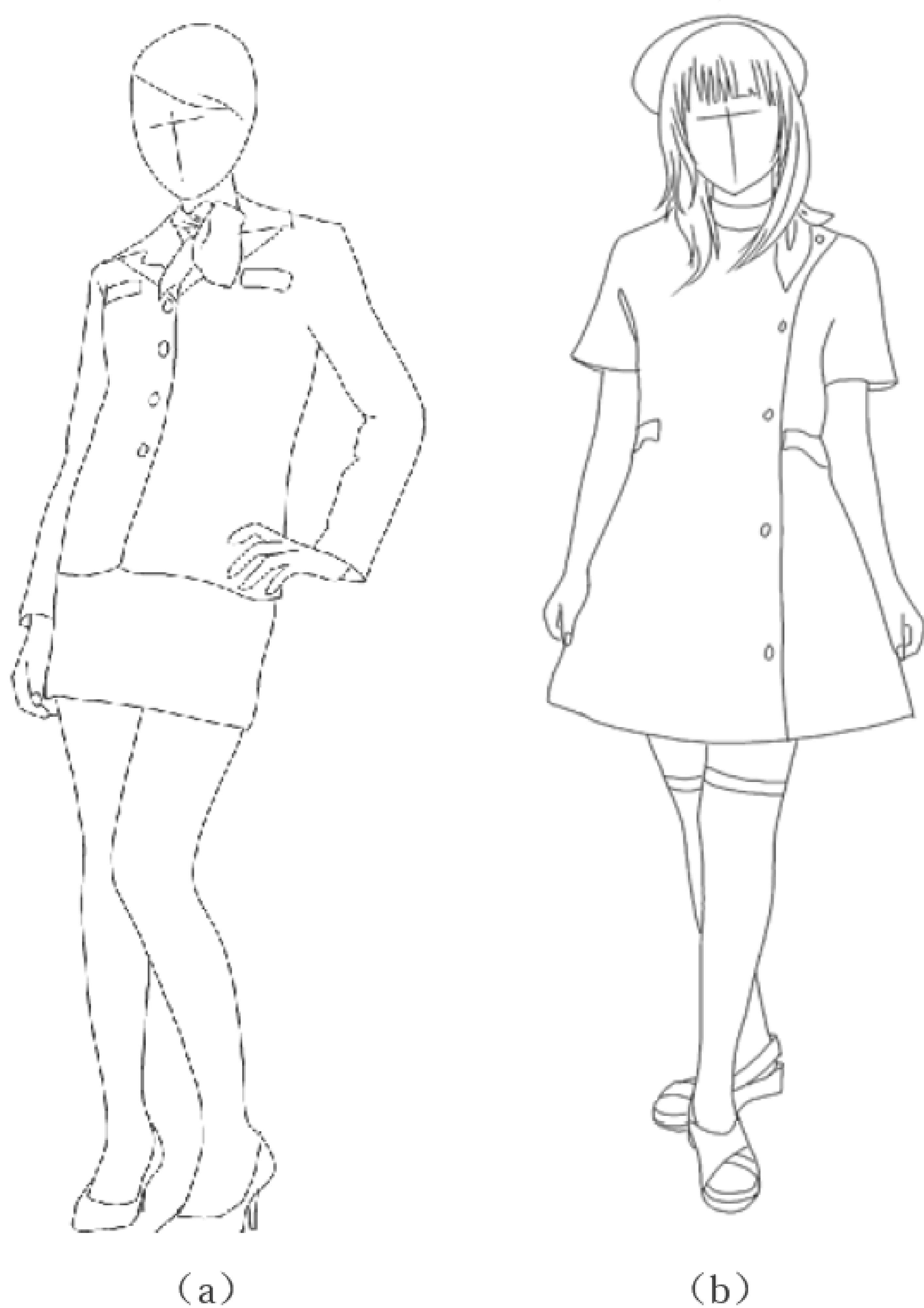
（a）　（b）　（c）　（d）

图 4-42



### 4. 工作服

工作服可以表现人物的职业身份，不同行业的人士所穿的制服不同。这里列举几个有代表性的行业的制服的绘制，如常见的空姐和护士工作服如图 4-43 所示。



（a）　　（b）

图 4-43

## 4.7.2 古代女子服饰的绘制

中国古代女子的服饰也是一个重要的部分，中国古代的服饰非常多，大都因朝代的不同或者地域的不同而变化。下面简单了解一下中国不同时代的服饰。

### 1. 春秋战国时期服饰

春秋战国时期，女子多数穿着曲裾袍服和曲裾深衣，袍服除了上衣下裳相连这一点与其他服装不同之外，还有个明显的不同之处，叫“续衽钩边”。“衽”就是衣襟，“续衽”就是将衣襟接长，“钩边”就是形容衣襟的样式。它将左边衣襟的前后片缝合，并将后片衣襟加长，加长后的衣襟形成三角，穿时绕至背后，再用腰带系扎。深衣也是上衣下裳相连，而且无男女样式的差别，穿着舒适，长不拖地，下摆不开叉，屈肘可穿，袖长和臂长相等，用大宽带束腰，中原贵族宴乐时喜爱穿用。春秋战国时期服饰如图 4-44 所示。

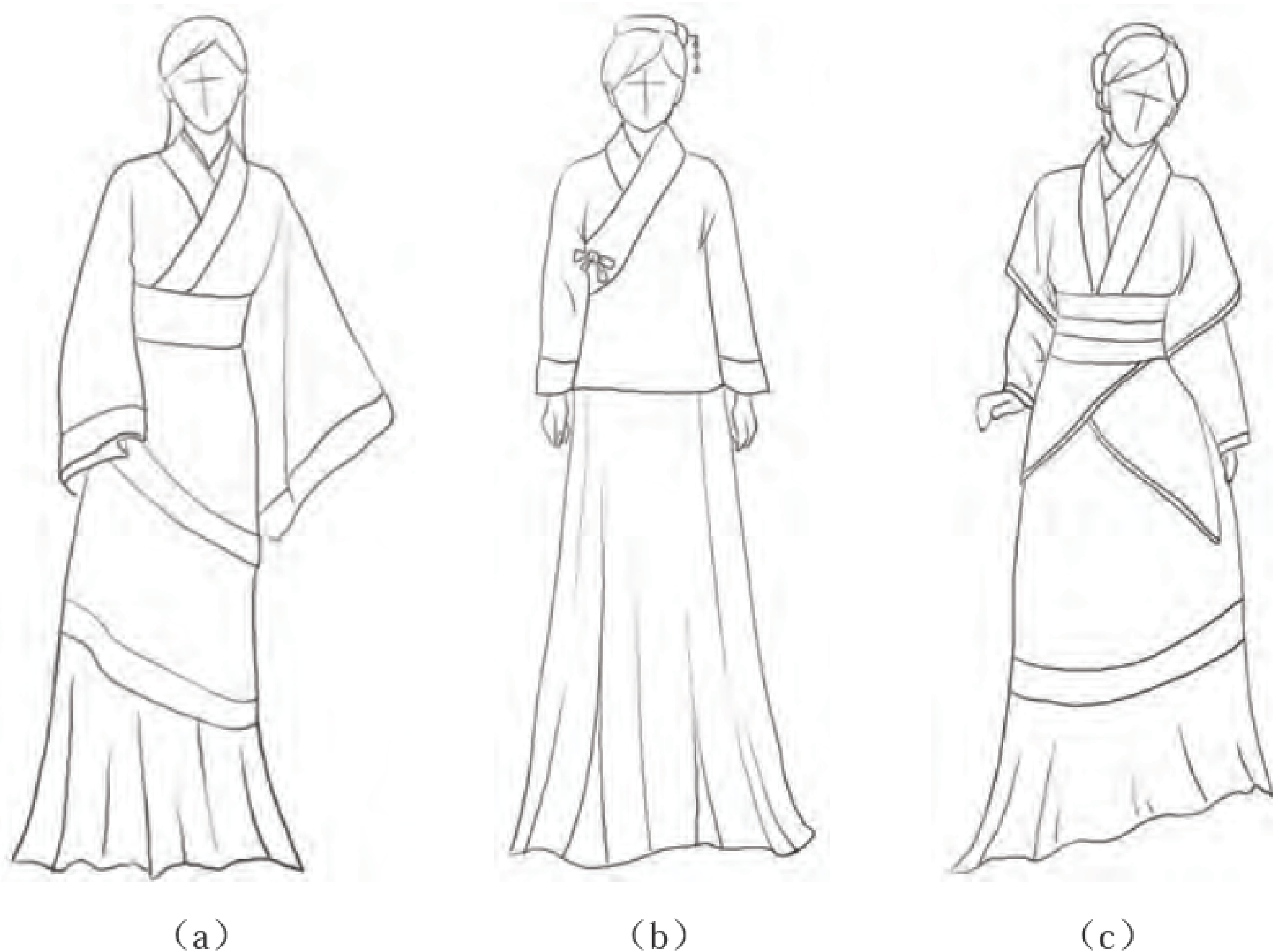


（a）　　（b）

图 4-44

## 2. 秦汉时期服饰

秦汉时期女子多穿曲裾，袍的样式以大袖为多，袖口部分收得很小，称之为祛，全袖称之为袂，领口、袖口处绣方格纹等，大襟斜领，衣襟开得很低，领口露出内衣，袍服下摆花饰边缘，或打一排密裥或剪成月牙弯曲之状，并根据下摆形状分成曲裾与直裾。秦汉时期服饰如图 4-45 所示。



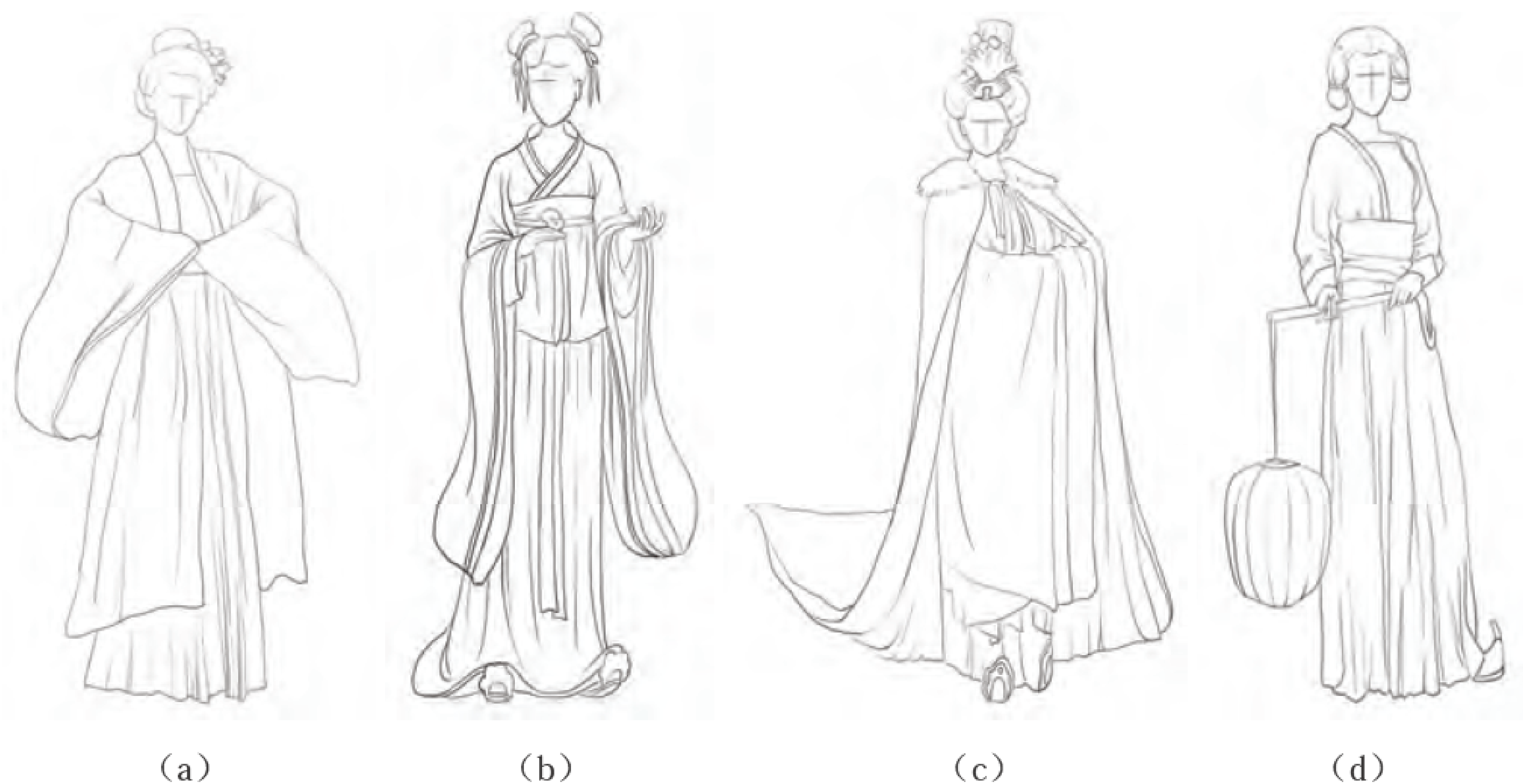
（a）　　（b）　　（c）

图 4-45



### 3. 隋唐时期服饰

隋唐时期妇女的服饰显示一种与众不同的风格，这也与当时的审美观有关，当时以体态丰腴为美，小女子喜欢穿男装。隋至唐初的女子服装，大多是上穿窄袖、衫襦，窄袖长到手腕。下穿长裙，腰系卡带，肩披长巾，脚穿高头鞋碌。唐代时还流行一种袒胸大袖衫襦，此种装扮袒露胸部上部，服饰为大袖、对襟衫、长裙、肩披批帛，饰有织文和绣文，裙腰高至乳部以上，以大带系结，大胆地夸张了女子的腿部，又好像是现在朝鲜妇女所穿的裙，上短下长。隋唐时期妇女的服饰如图 4-46 所示。



（a） （b） （c） （d）

图 4-46

### 4. 宋代时期服饰

宋代一般妇女所穿服饰有袄、襦、衫、背子、半臂、裙子、裤等服装样式。宋代妇女以裙装穿着为主，但也有长裤。宋代妇女的穿着与汉代妇女相似，都是瘦长、窄袖、交领，下穿各式的长裙，颜色淡雅。襦和袄是基本相似的衣着，形式比较短小，下身配裙子。一般女性平常穿着五代的窄袖上衣和披肩裙装，或者外面再罩一件长外套。宋代时期服饰如图 4-47 所示。

### 5. 明代时期服饰

明代时期妇女的服装如图 4-48 所示，主要有衫、袄、霞帔、褙子、比甲及裙子等。衣服的基本样式，大多仿自唐宋。普通妇女服饰比较朴实，主要有襦裙、褙子、袄衫云肩及袍服等。明代有宽袖褙子和窄袖褙子。宽袖褙子，只在衣襟上，以花边作装饰，并且领子一直通到下摆。窄袖褙子，则袖口及领子都有装饰花边，领子花边仅到胸部。明代上襦下裙的服装常加一条短小的腰裙，以便活动。上襦为交领、长袖短衣。裙子的颜色，初尚浅淡，

虽有纹饰，但并不明显。



（a）　　（b）

图 4-47



（a）　　（b）

图 4-48

### 6. 清代时期服饰

清代时期，满族妇女以长袍为主，汉族妇女则仍以上衣下裙为时尚。满族女装一般为



窄而瘦长，多在外面加坎肩，清朝的宫廷装最明显的是斜扣、开叉和没有收腰的样式，如图 4-49 所示。



图 4-49

## 4.7.3 外国服饰的绘制

外国女子服饰如图 4-50 所示。



（a）



（b）

图 4-50

## 4.8 上机练习

本练习将完成如图 4-51 所示的古代美少女线描图。



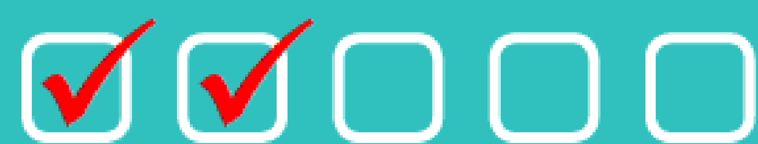
图 4-51

在绘制过程中，需注意以下几点内容。

（1）古代的美女一般都是黑发披肩，画头发的时候要注意画出头发的柔顺感，同时也可以多画些细碎的发丝增加飘逸感。

（2）注意头发上的装饰品，古代的装饰品很多，可以多找素材参考。

（3）找一些国画的素材，去色，贴到人物的衣服上，这样以使之具有中国古代元素。



# 第5章

The 5st Chapter



# Photoshop CC上色处理

填色是Photoshop CC强大功能之一，给漫画线稿赋予颜色后，漫画就像注入了血液一样，画面不仅变得漂亮而且赋予了生命和活力。本章将介绍使用Photoshop CC上色，主要内容包括人物的上色流程、颜色设置、Photoshop上色技巧、厚涂上色技巧、阴影的表现技巧、上色实战——绘制古代美女。







# 5.1 设置绘图颜色

Photoshop 中的颜色设置可分为前景色与背景色，前景色用于显示当前绘图工具的绘制颜色，背景色用于显示图像的底色。设置颜色的方法有以下几种。

**方法 1：**使用拾色器设置颜色

在工具箱中，单击如图 5-1 所示的“拾色器”按钮，打开“拾色器”对话框，如图 5-2 所示，在此设置当前颜色。

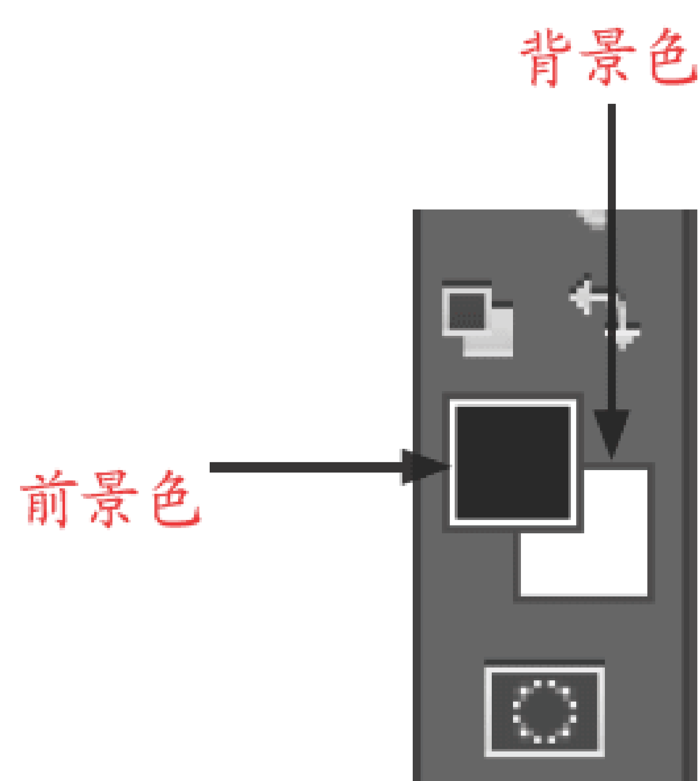



图 5-1

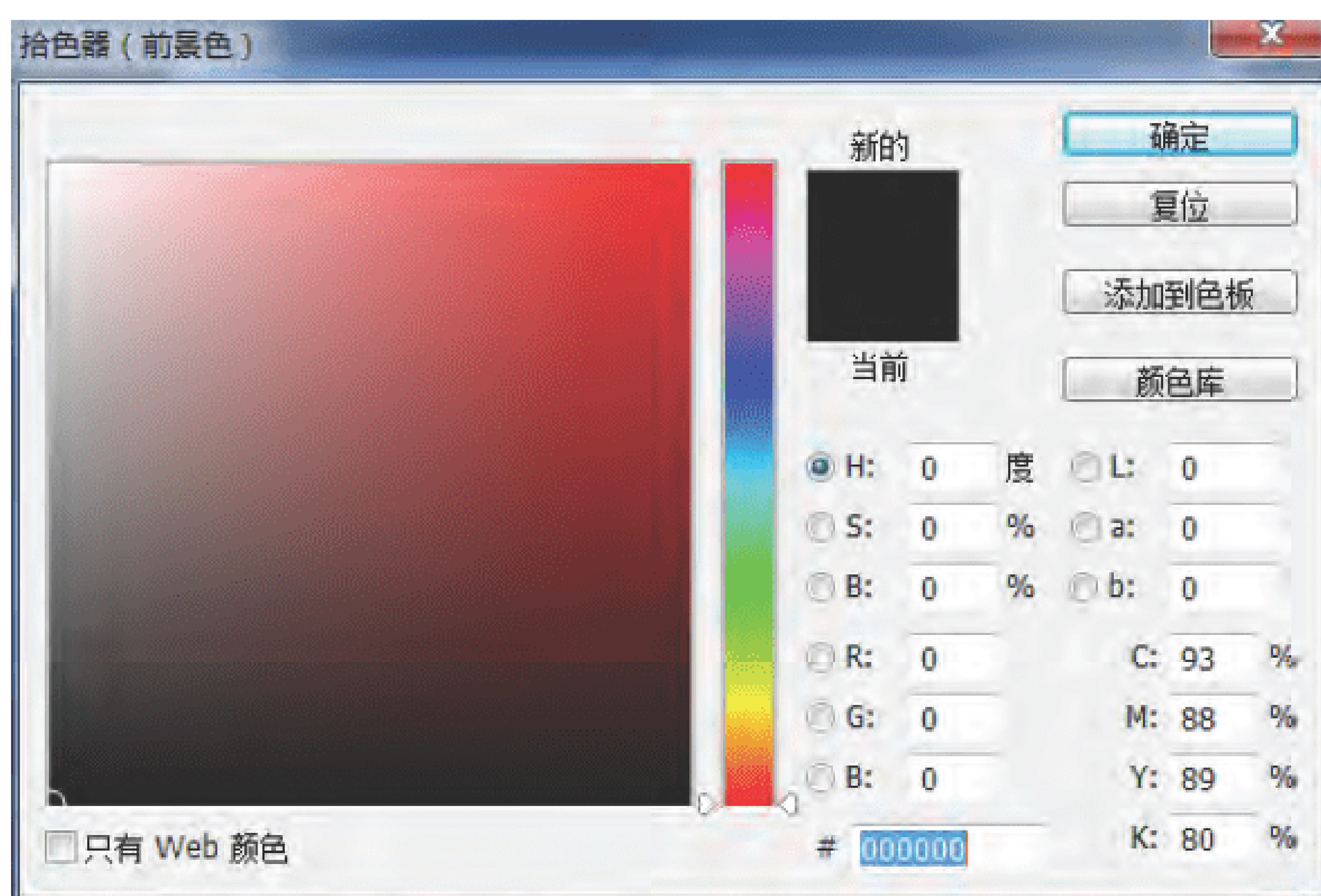



图 5-2

**提示** 单击拾色器中的箭头图标，可以在前景色与背景色之间进行转换。单击箭头左侧的图标可以将前景色和背景色还原为系统默认的颜色（前景色为黑色，背景色为白色）。

**方法 2：**用“色板”控制面板设置颜色

按 F6 键，打开“色板”控制面板，如图 5-3 所示。通过色板也可以设置绘图颜色：设置前景色时，直接用鼠标单击颜色块即可；设置背景色时，按住 Ctrl 键的同时单击颜色块。




图 5-3

**方法 3：**用“颜色”控制面板设置颜色

按 F6 键，打开“色板”控制面板，切换到“颜色”面板，如图 5-4 所示。在“颜色”面板中可以通过设置 RGB 的参数来设置颜色，单击前景色或背景色的图标，然后拖动“颜



色”面板中 RGB 的滑块或直接在文本框中输入颜色值。

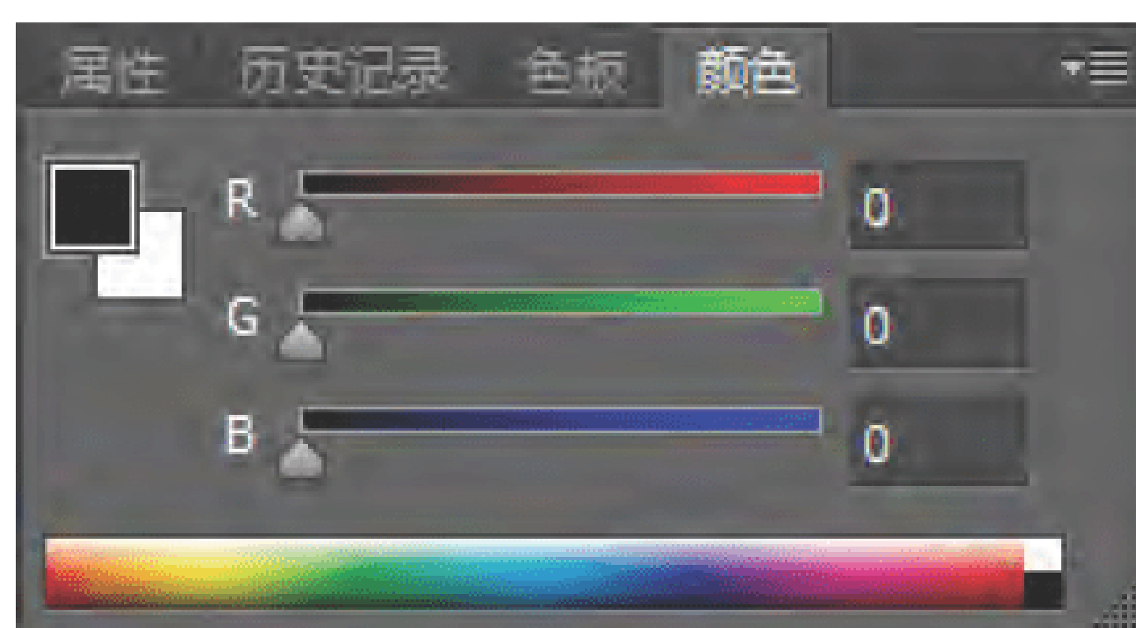



图 5-4

方法 4：用吸管工具设置颜色

按 I 键，打开吸管工具，如图 5-5 所示。使用吸管工具可以吸取现有图像中的颜色作为前景色或者背景色。




图 5-5

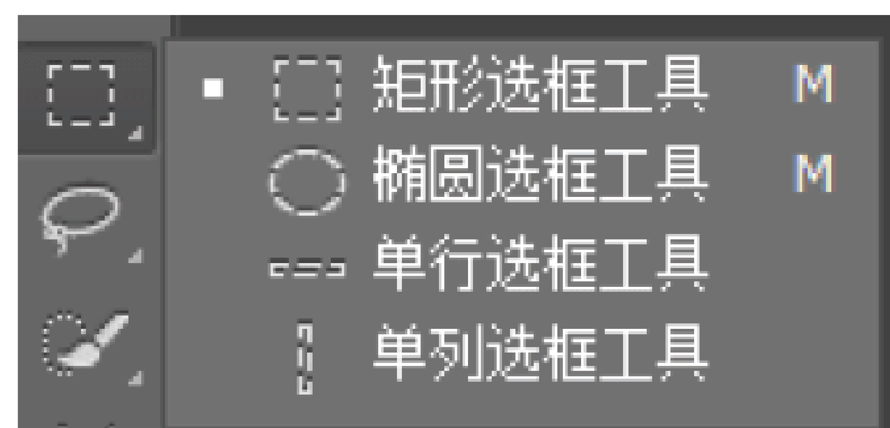
# 5.2 上色区域的选取

## 5.2.1 上色区域的选取方法

如果要对图像的局部进行编辑修改，就需要进行局部选取，其具体操作方法如下。

### 1. 使用选框工具选取

选框工具组包括矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具和单列选框工具 4 种，如图 5-6 所示。




（a）



（b）

图 5-6

使用矩形选框工具可以在图像中创建矩形或正方形选区。若要创建一个正方形选区，按住 Shift 键的同时拖动鼠标，就可以建立正方形选区了。矩形选框工具属性栏如图 5-7 所示。

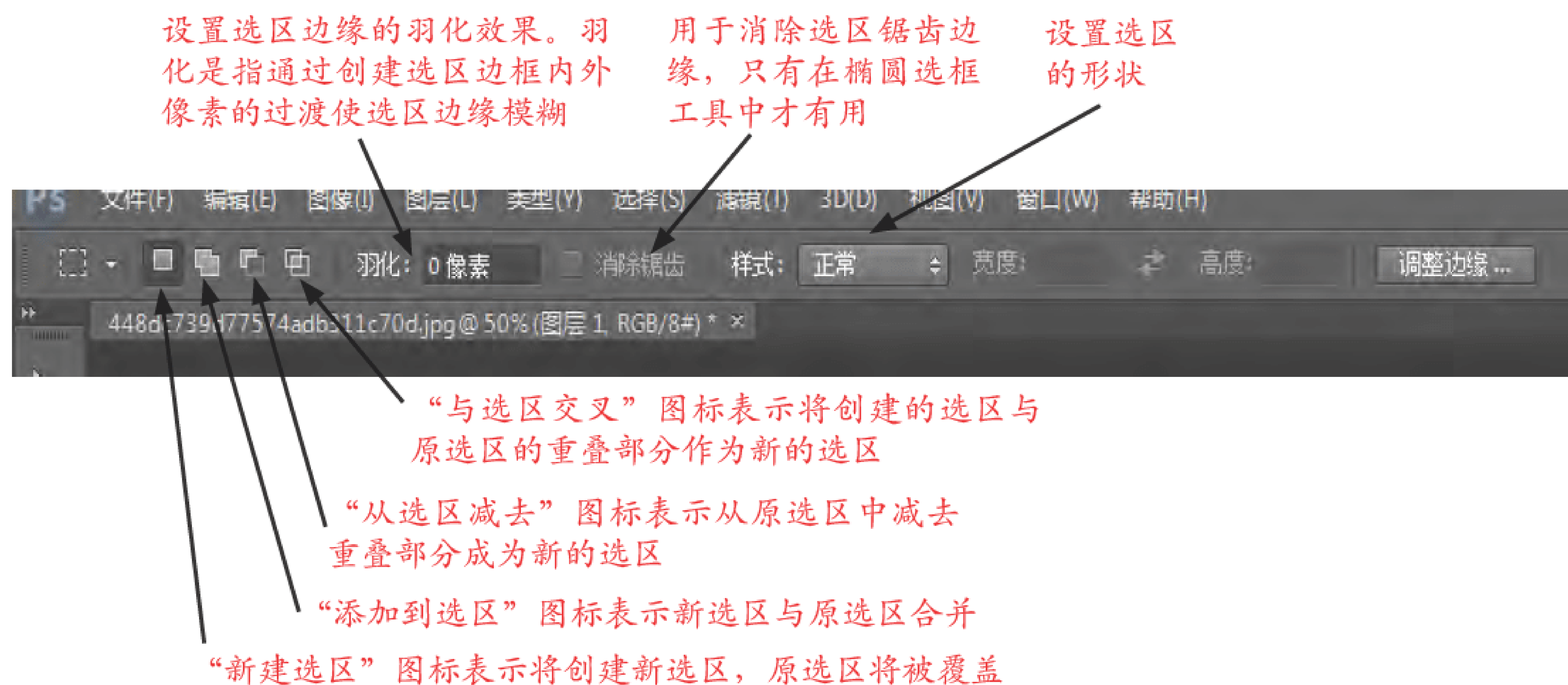



图 5-7

使用椭圆选框工具可以在图像中创建椭圆或正圆选区。若要创建一个正圆选区，按住 Shift 键的同时拖动鼠标，就可以建立正圆选区了，如图 5-8 所示。




（a） （b）

图 5-8

使用单行选框工具和单列选框工具，在实际运用中可以在图像中创建条形码，以及制作网页背景图像十分有用，如图 5-9 所示。




（a） （b）

图 5-9

### 2. 使用套索选框工具选取

套索工具是最基本的选取工具，在处理图像中起着很重要的作用，适合不规则图形。使用套索工具可以选取比较粗略的图形，该工具适用于要求不高的图像选区。



套索选框工具组包括套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具，如图 5-10 所示。




（a）　　　　　　（b）

图 5-10

套索选框工具属性栏如图 5-11 所示。

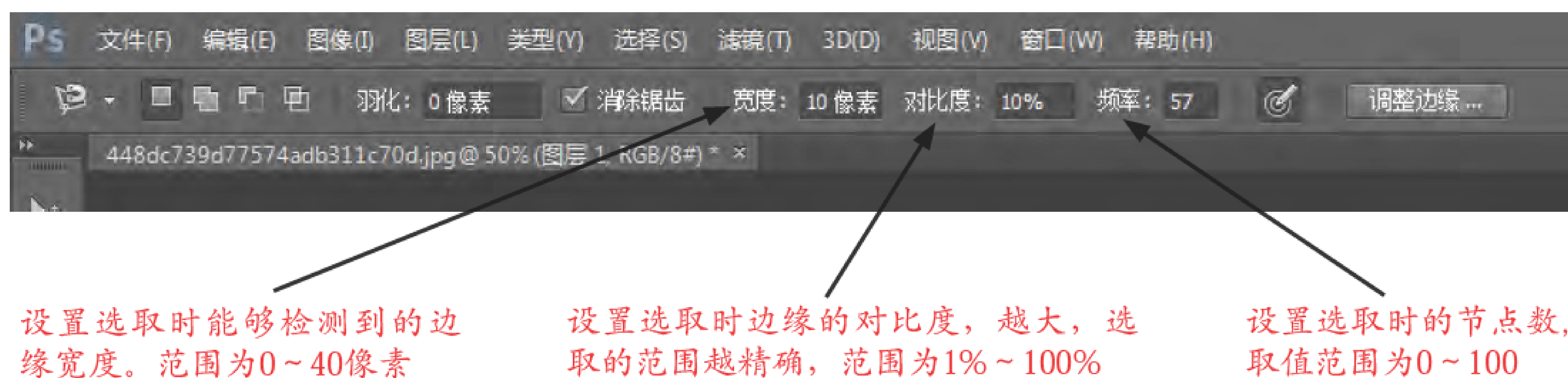



图 5-11

使用多边形套索工具可以选取比较精确的图形，该工具适用于边界多为直线或边界曲折的复杂图像的选取，如图 5-12 所示。




（a）　　　　　　（b）

图 5-12

使用磁性套索工具可以自动捕捉图像中对比度较大的两部分的边界，如图 5-13 所示。




（a） （b）

图 5-13

### 3. 使用快速选择工具选取

使用快速选择工具可以粗略选取图像窗口中颜色相同或相近的图像区域，如图 5-14 所示。




（a） （b）

图 5-14

使用魔棒工具可以精准选取图像窗口中颜色相同或相近的图像区域，如图 5-15 所示。




（a） （b）

图 5-15



魔棒工具属性栏如图 5-16 所示。

该选项主要用于具有多个图层的图像文件，选中该复选框，魔棒工具对图像中所有的图层均起作用，否则，只对当前图层起作用




设置选取的颜色范围，值越大，选取的颜色范围越大

消除选区边缘的锯齿

选中该复选框，可以只选取相邻区域；未选中时，可将不相邻的区域也纳入选区

图 5-16

**提示**　使用命令创建图像选区可以较为精准地选取图像。例如使用“选择”→“全部”命令（Ctrl+A），可以很方便而且准确地选择图像。使用“选择”→“色彩范围”命令，可以很准确地选取所需图像颜色范围，如图 5-17 所示。

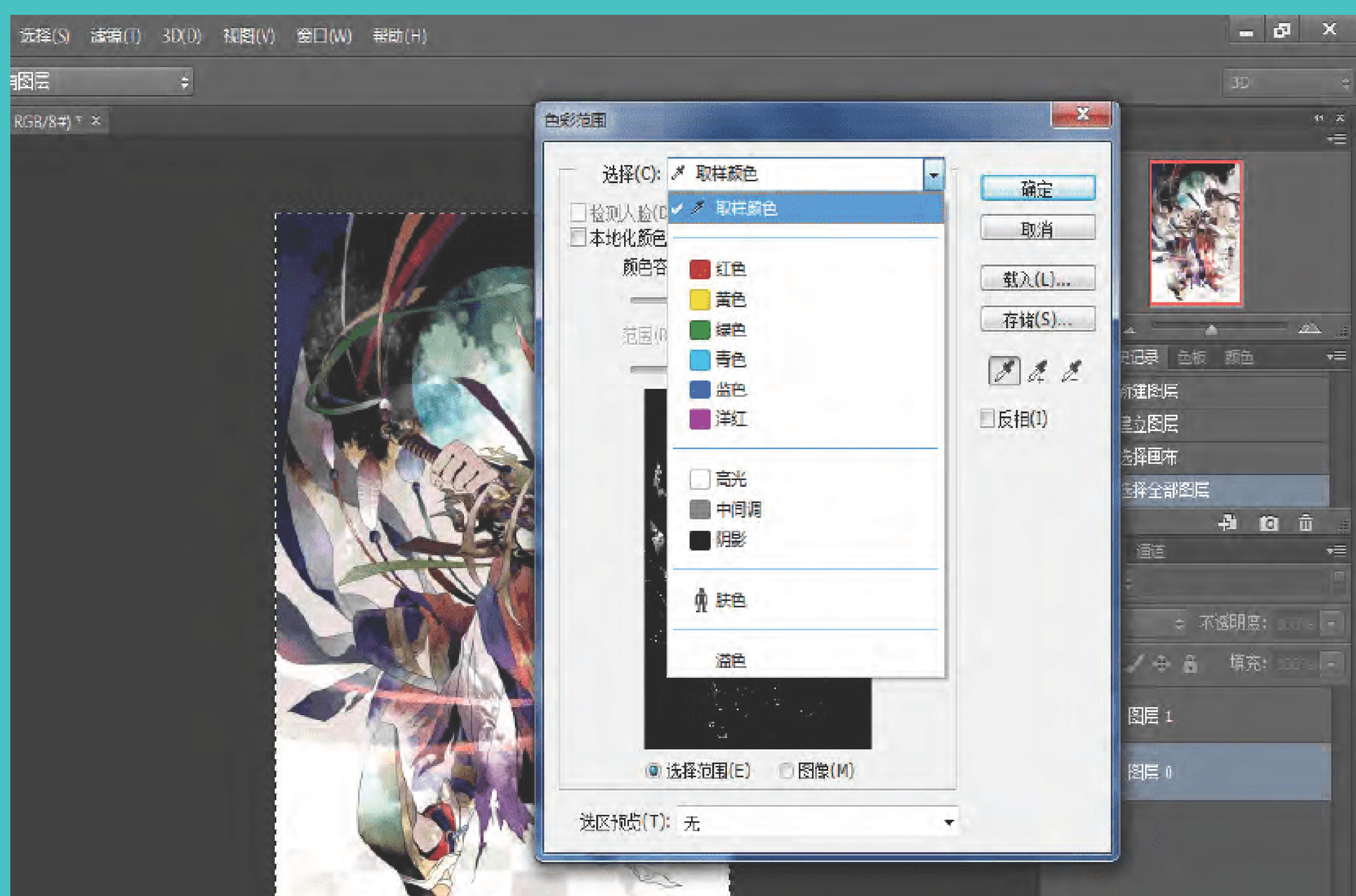



图 5-17

## 5.2.2　上色区域的编辑

### 1. 调出选区

按住 Ctrl 键的同时单击“图层”面板中要调出的选区，如图 5-18 所示。

### 2. 取消选区

按 Ctrl+D 快捷键即可取消选区，如图 5-19 所示。

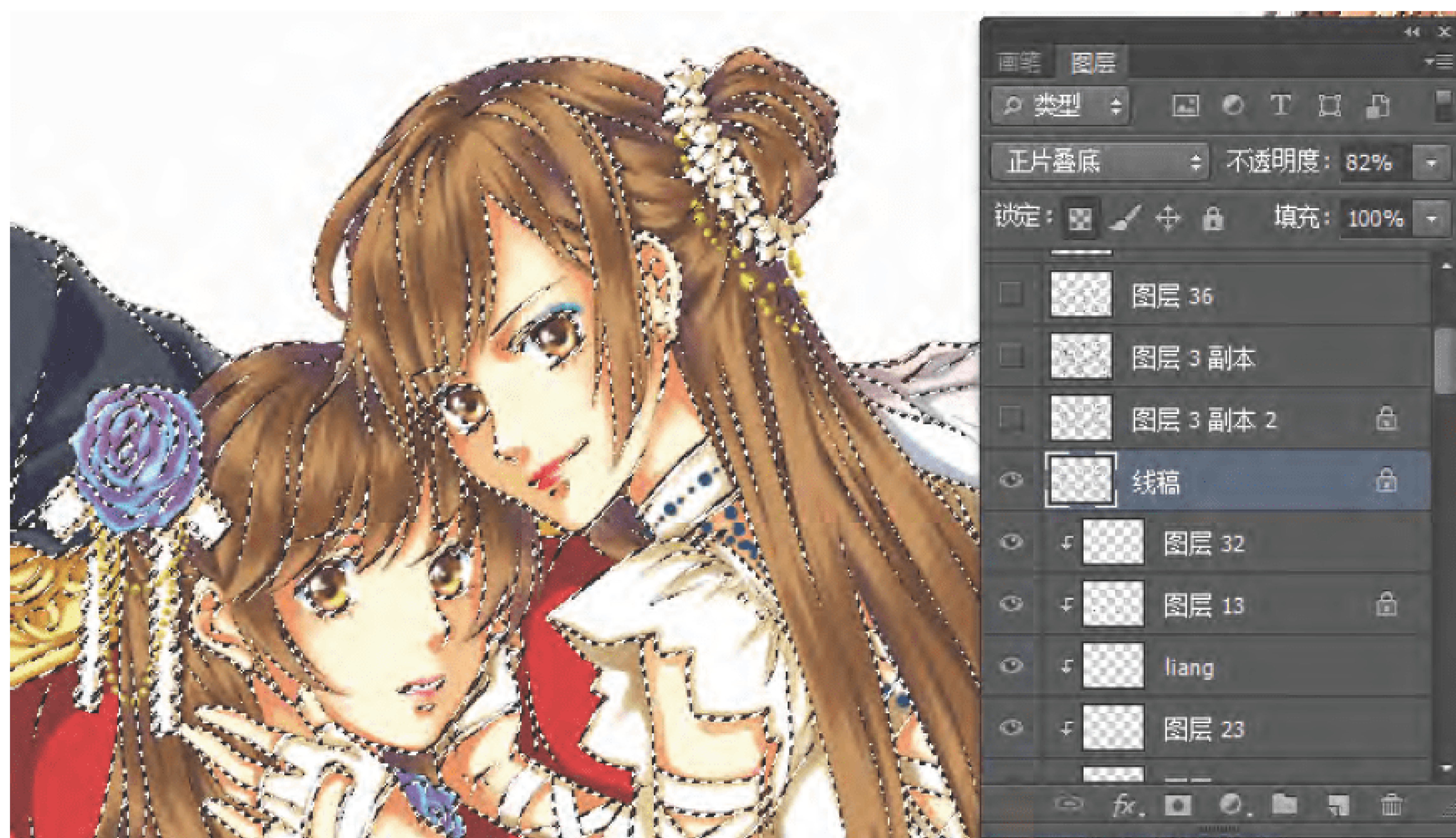



图 5-18

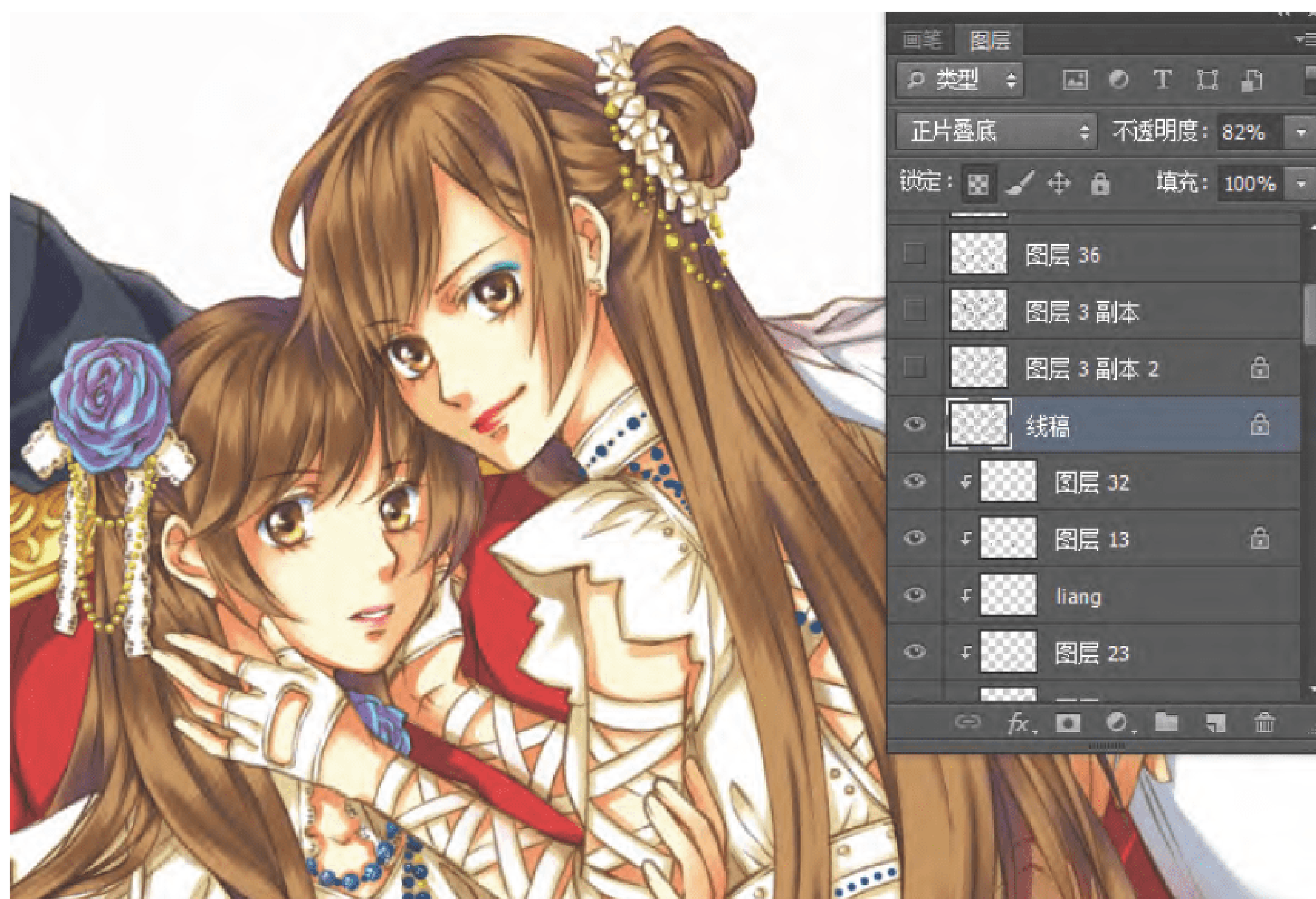



图 5-19

### 3. 隐藏选区

按 Ctrl+H 快捷键，即可隐藏选区，如图 5-20 所示。

### 4. 自由变换选区

按 Ctrl+T 快捷键，即可自由变换选区，然后可以使用鼠标对选区进行旋转和改变大小等操作，如图 5-21 所示。



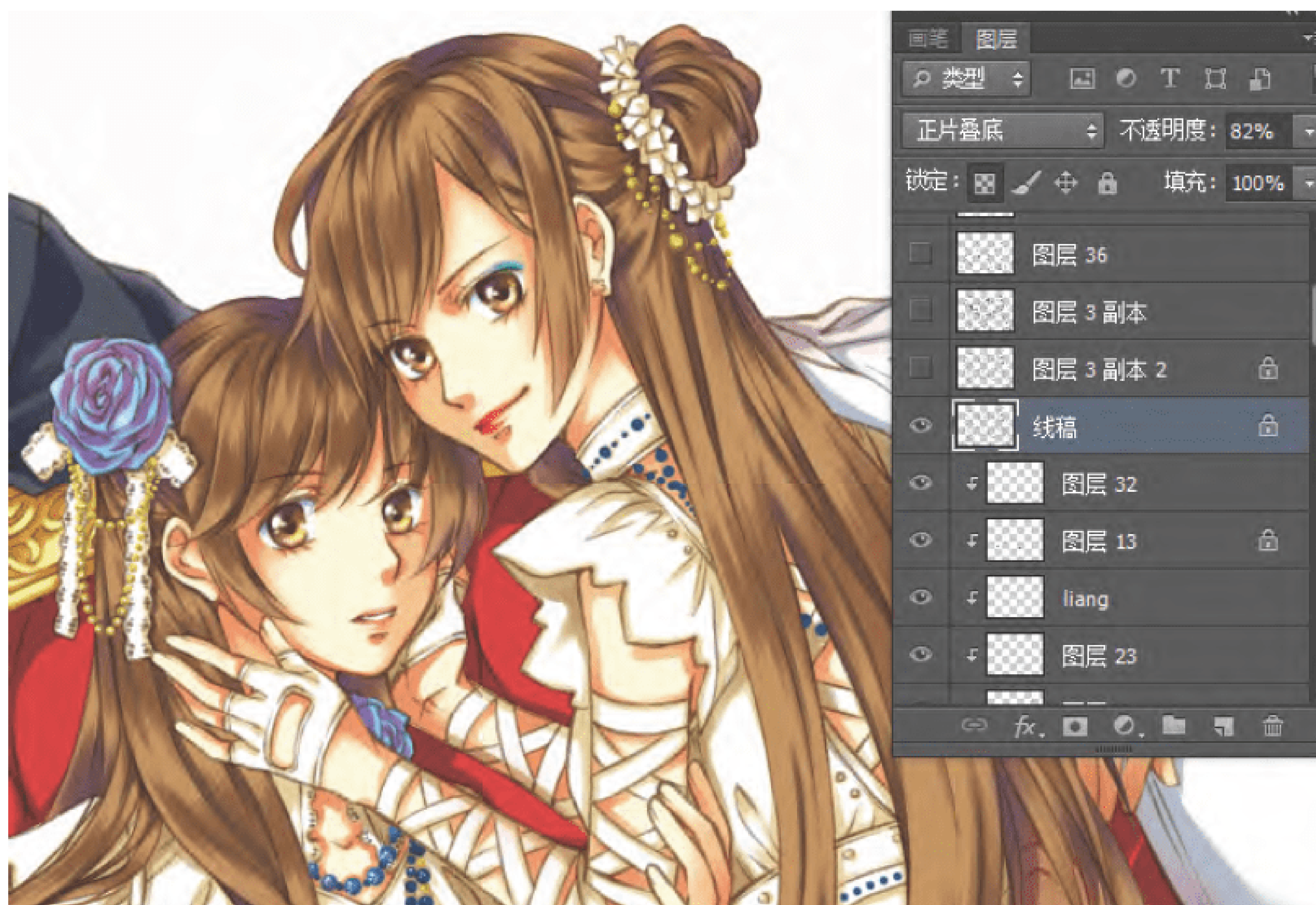



图 5-20

## 5. 移动选区

（1）使用选取工具时，可用鼠标拖动选区，如图 5-22 所示。

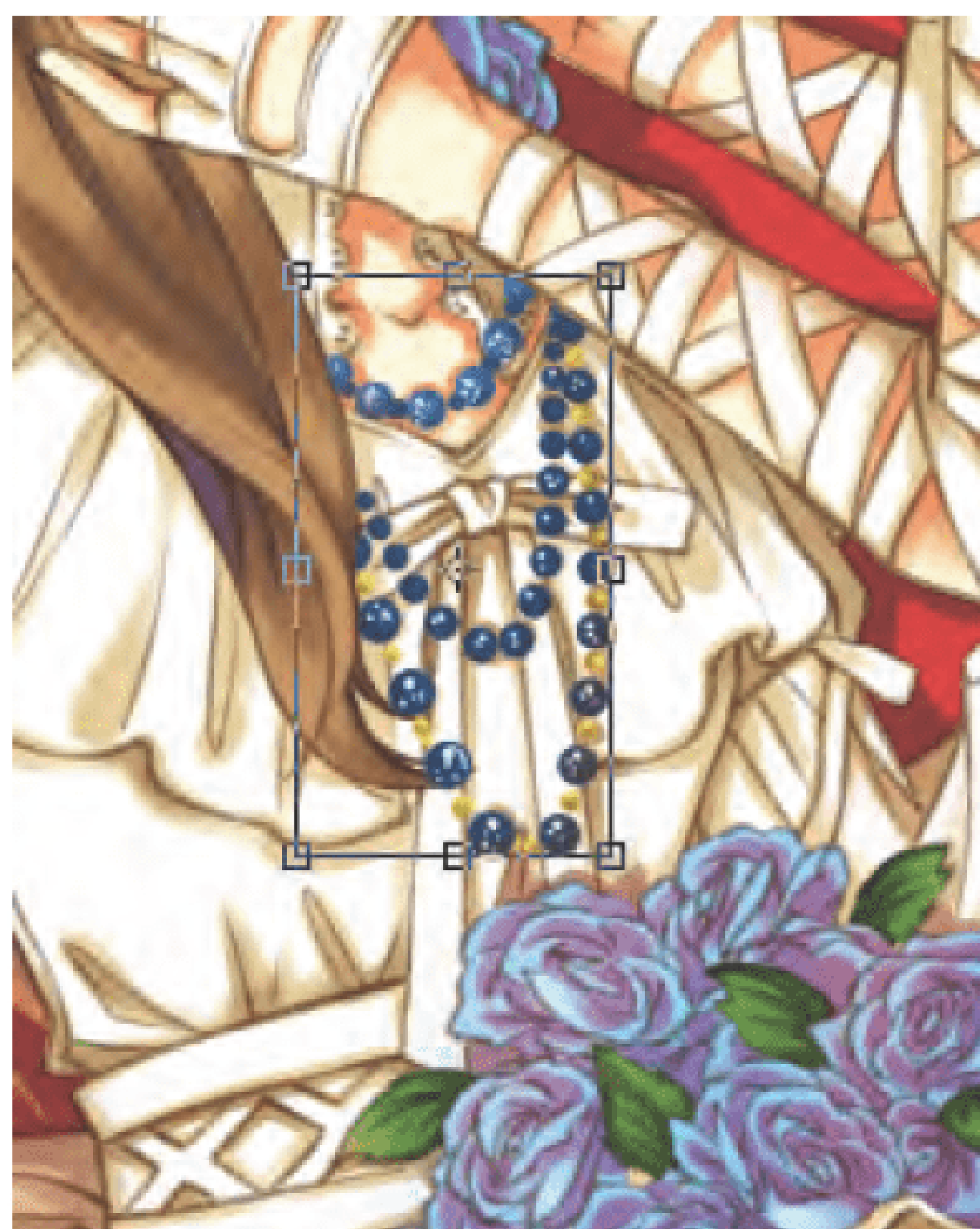


图 5-21



图 5-22

（2）按方向键每次移动 1 像素。按住 Shift 键的同时再按方向键，每次移动 10 像素，如图 5-23 所示。

## 6. 增减选区

（1）增加选区：按住 Shift 键不放，鼠标光标下方有个“+”，可单击鼠标继续创建选区，

以增加选区，如图 5-24 所示。

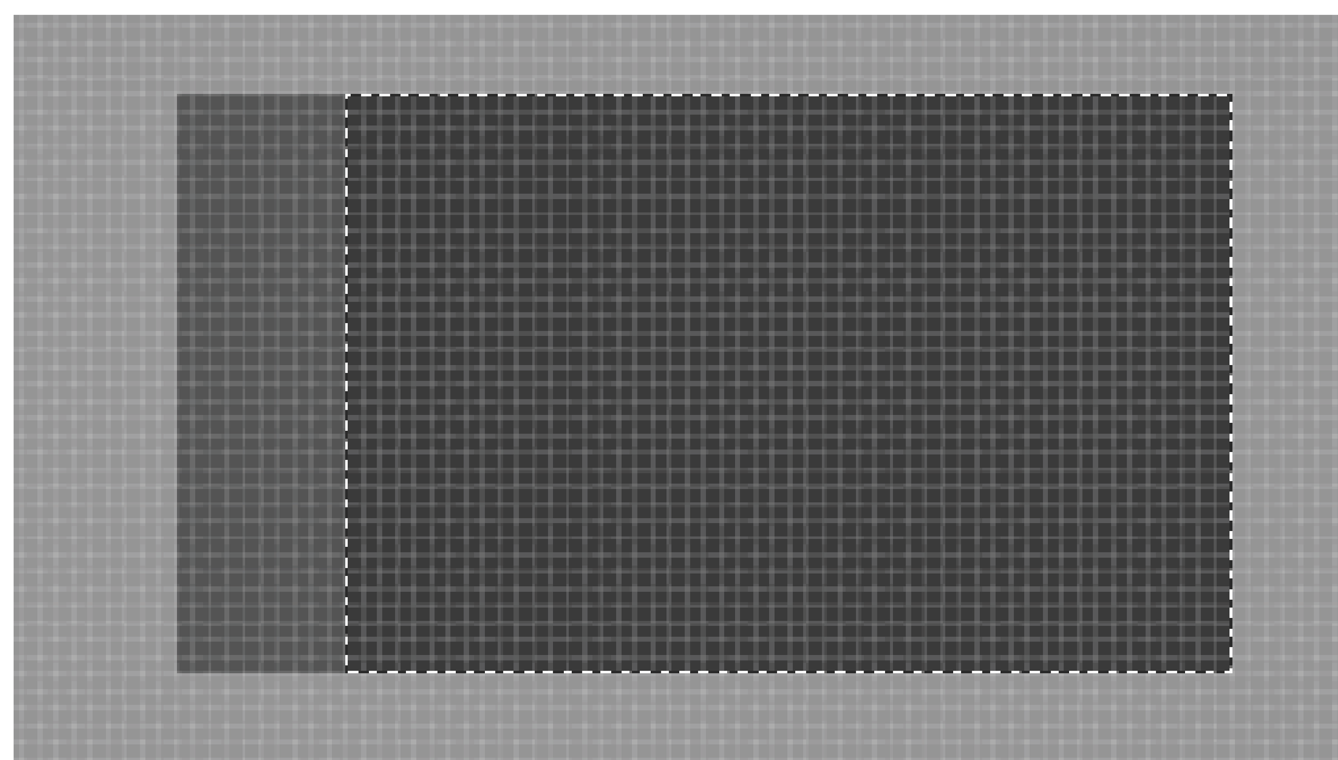


图 5-23

（2）减少选区：按住 Alt 键不放，鼠标光标下方有个“-”，单击鼠标可减少选区，如图 5-25 所示。

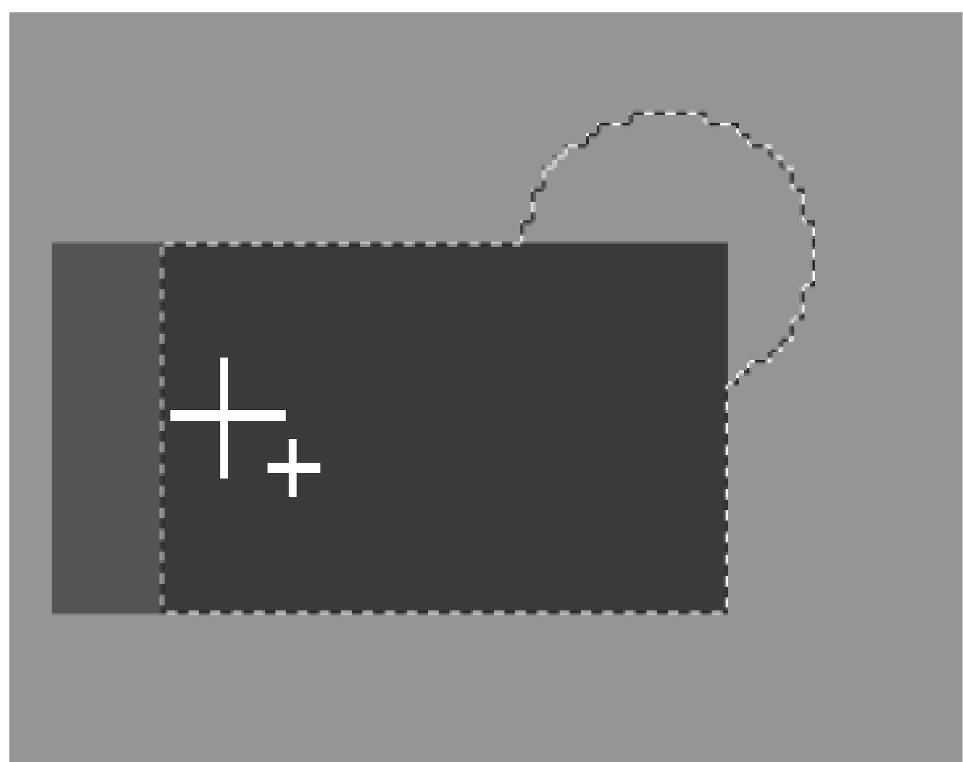


图 5-24

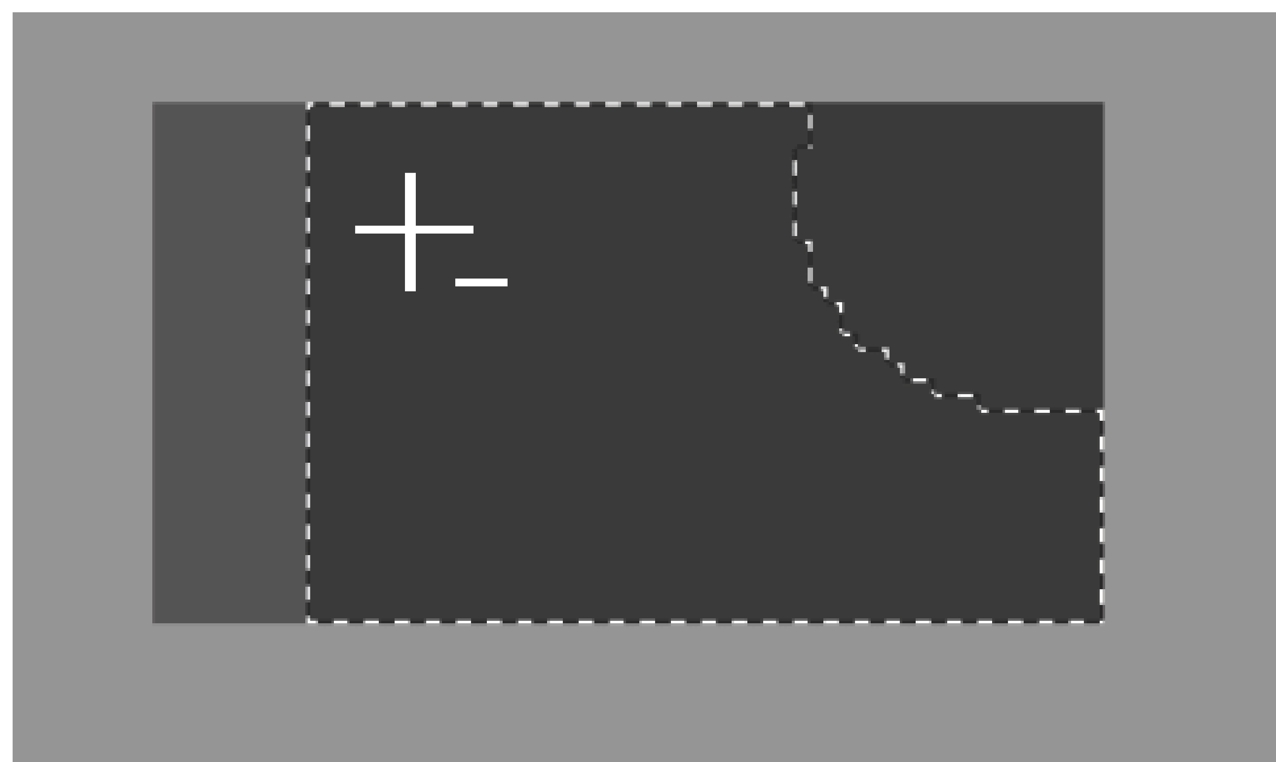


图 5-25

## 7. 修改选区

执行“选择”→“修改”命令，在弹出的子菜单中选择修改子命令，如图 5-26 所示。

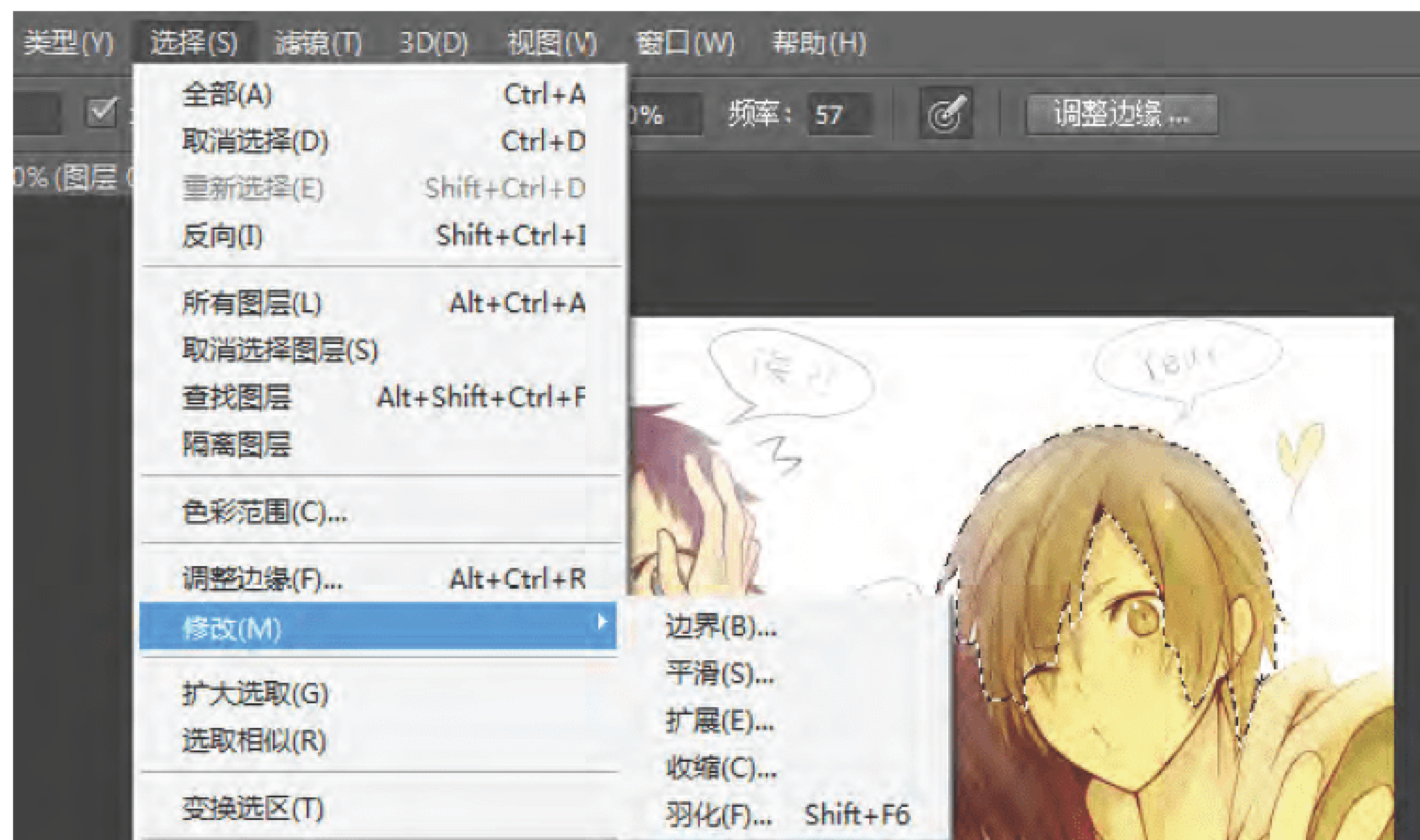



图 5-26



（1）“边界”命令是指将原选区的边缘扩张一定的宽度，一般用于描绘图像轮廓的宽度，如图 5-27 所示。



（a）　　　　（b）（修改后）

图 5-27

（2）“平滑”命令可将选区的边缘消除锯齿，如图 5-28 所示。



（a）　　　　（b）（修改后）

图 5-28

（3）“扩展”命令可将选区的边缘向外扩大一定的范围，如图 5-29 所示。




（a）　　（b）（修改后）

图 5-29

**提示** “边界”命令针对选区的边缘进行一个封闭的区域扩展，而“扩展”命令是将创建的整个选区向外扩展。

（4）“收缩”命令可将选区的范围向内缩小，如图 5-30 所示。




（a）　　（b）（修改后）

图 5-30

（5）“羽化”命令可以对生硬的选区边缘进行一定程度的柔化，使选区不再生硬尖锐，如图 5-31 所示。





（a） （b）（修改后）

图 5-31

## 5.3 人物的上色流程

漫画人物的上色过程如下。

（1）在 Photoshop 中绘制草稿，如图 5-32 所示。

（2）新建图层，置于草稿层上面，然后降低透明度，根据草稿仔细勾勒线稿，如图 5-33 所示。

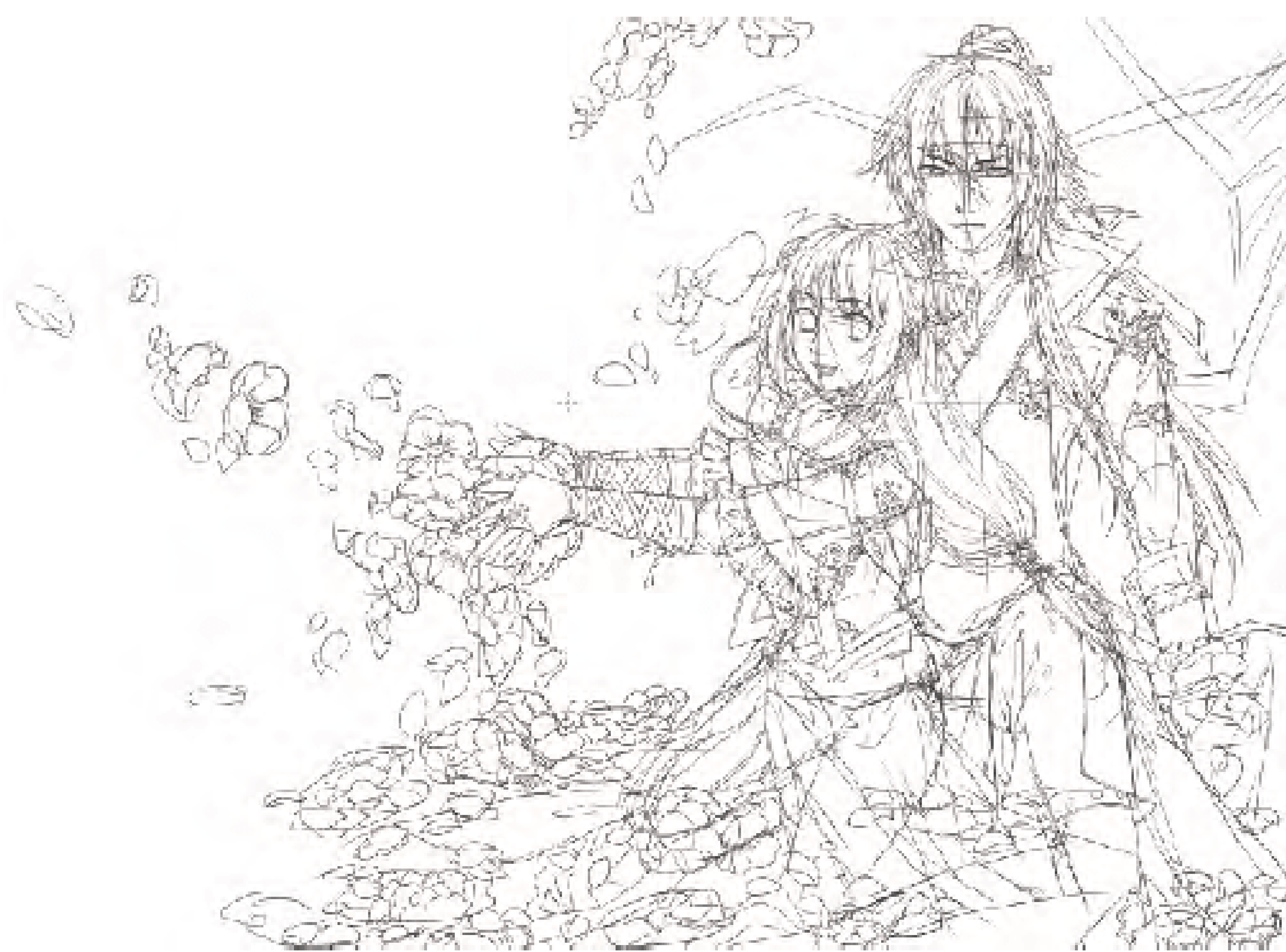


图 5-32

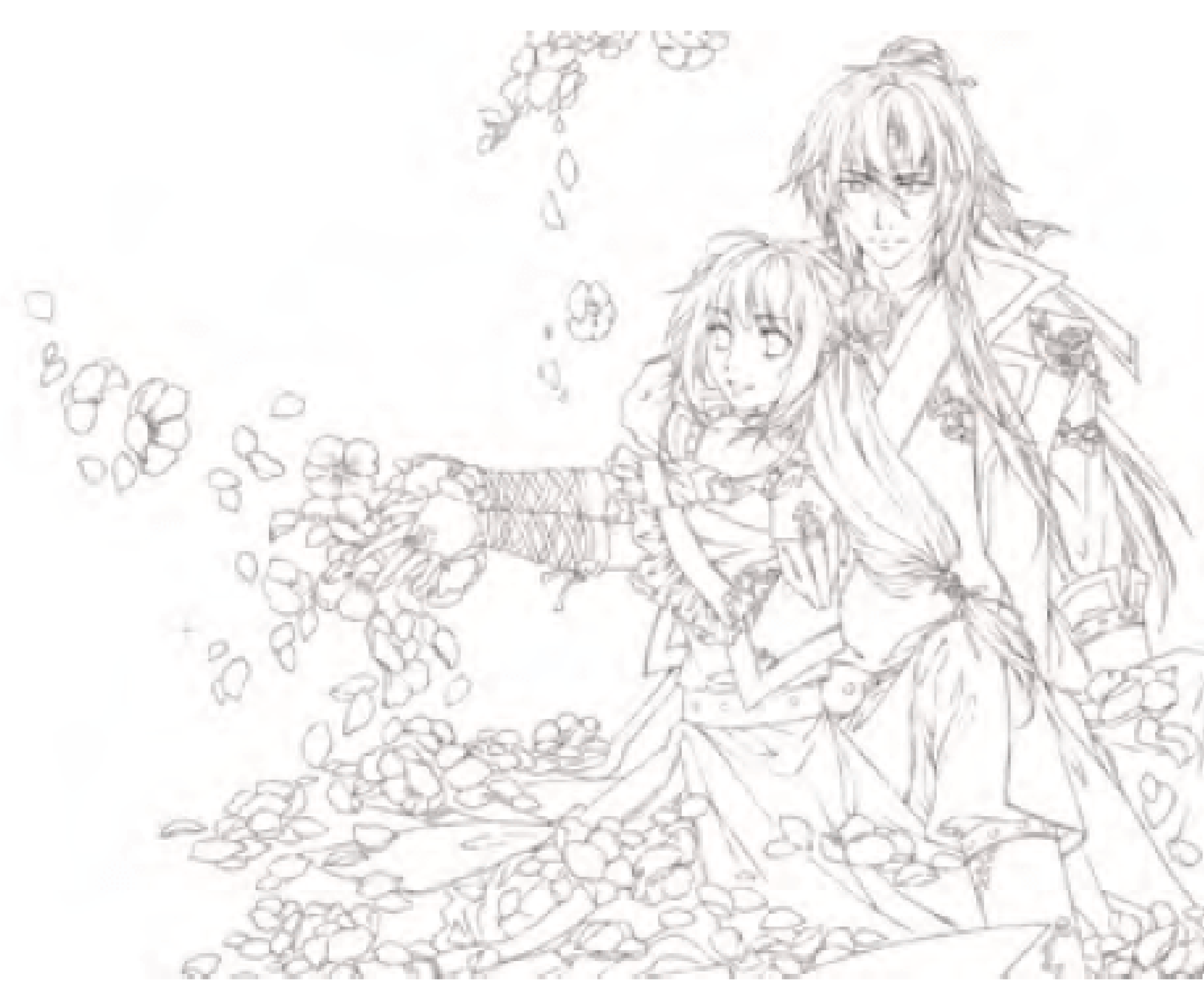


图 5-33

（3）为已经勾勒好的线稿添加基础色，这时就需要用到前面讲到的选区工具，运用不同的工具来上不同区域的颜色，如图 5-34 所示。

（4）为了让角色看起来生动，还需要为角色和服装涂上阴影色，阴影色的选择一般是根据所涂的基础色来选择。

（5）根据整幅画的大环境为角色添加环境色，这样才能使角色与背景相互融合。

（6）接下来就是画龙点睛的步骤，即为角色添加高光，可以使角色更加生动，如图 5-35

所示。



图 5-34



图 5-35

（7）为整幅图画添加背景，再仔细地调整修改，整个作品就完成了，如图 5-36 所示。



图 5-36

## 5.4 CG 绘画中的上色技巧

### 5.4.1 厚涂上色技巧

（1）想要绘制出有质感的脸，首先要进行颜色分析，脸部的调色方式需要通过叠加和混合颜色来完成，也需要主光源和环境色。效果如图 5-37 所示。

（2）混色是通过半透明的叠加混色来叠加出想要的不同的颜色，注意要调整透明度，效果如图 5-38 所示。



（3）根据结构画出脸部的线稿部分，完成之后就可以添加大色块了，如图 5-39 所示。

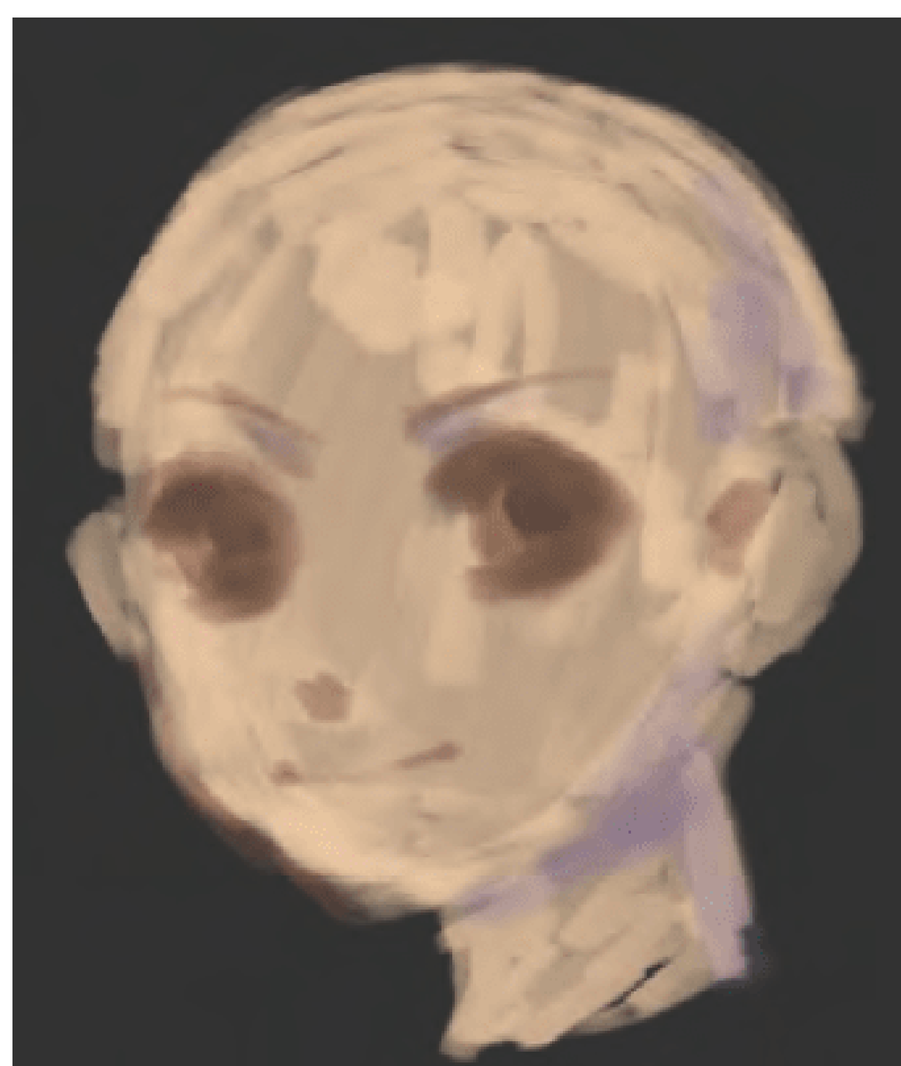


图 5-37

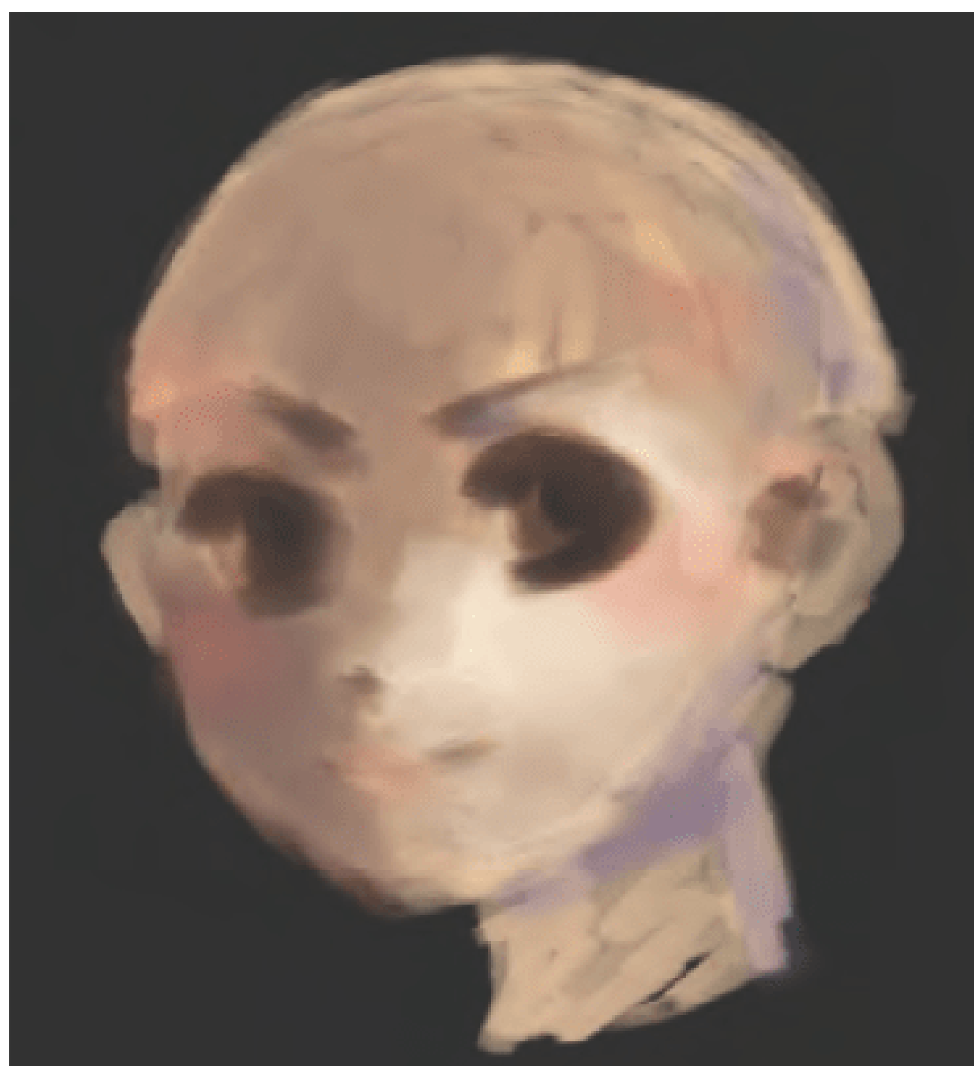


图 5-38

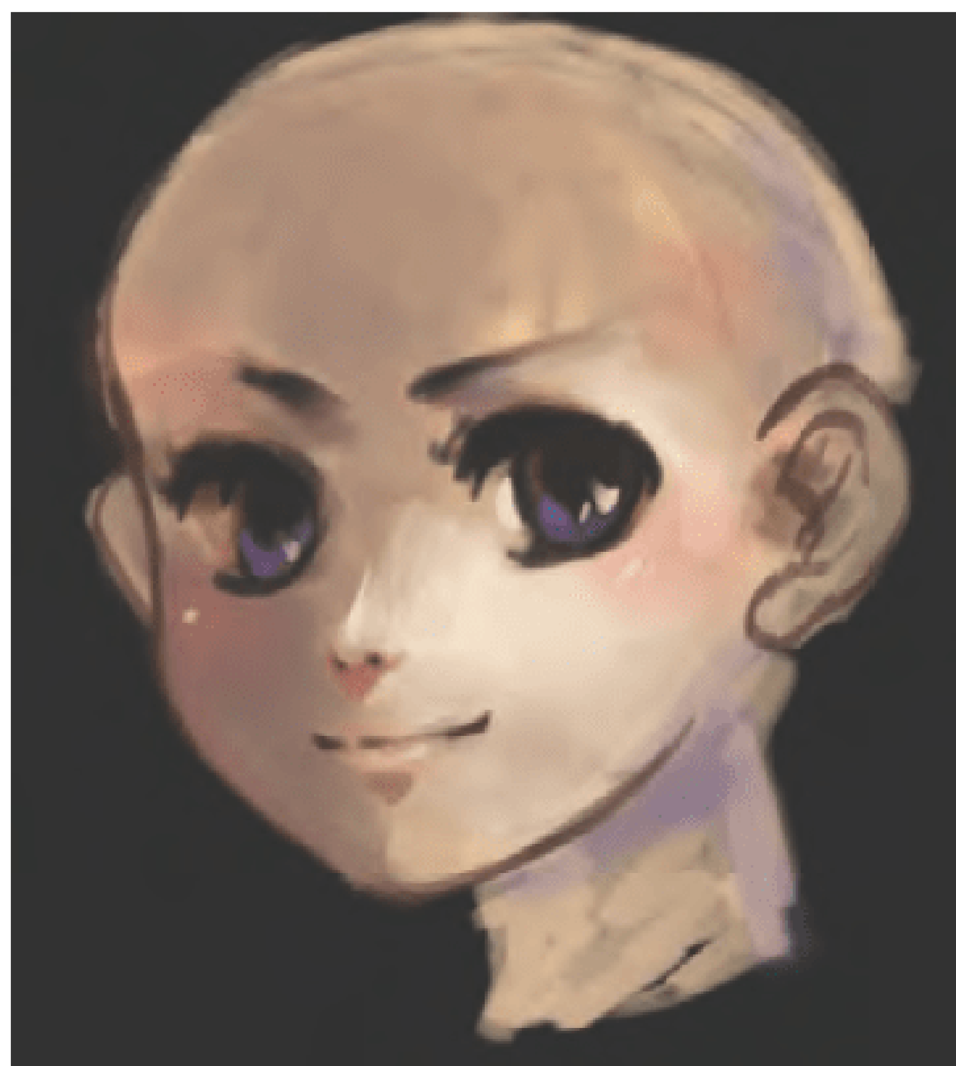


图 5-39

（4）把具体颜色涂抹到脸部，并且柔和，效果如图 5-40 所示。

（5）进一步柔和细化，注意光源，效果如图 5-41 所示。

（6）强调色调光源，然后用厚涂笔画出肌肉风格的图，最后调整，如图 5-42 所示。

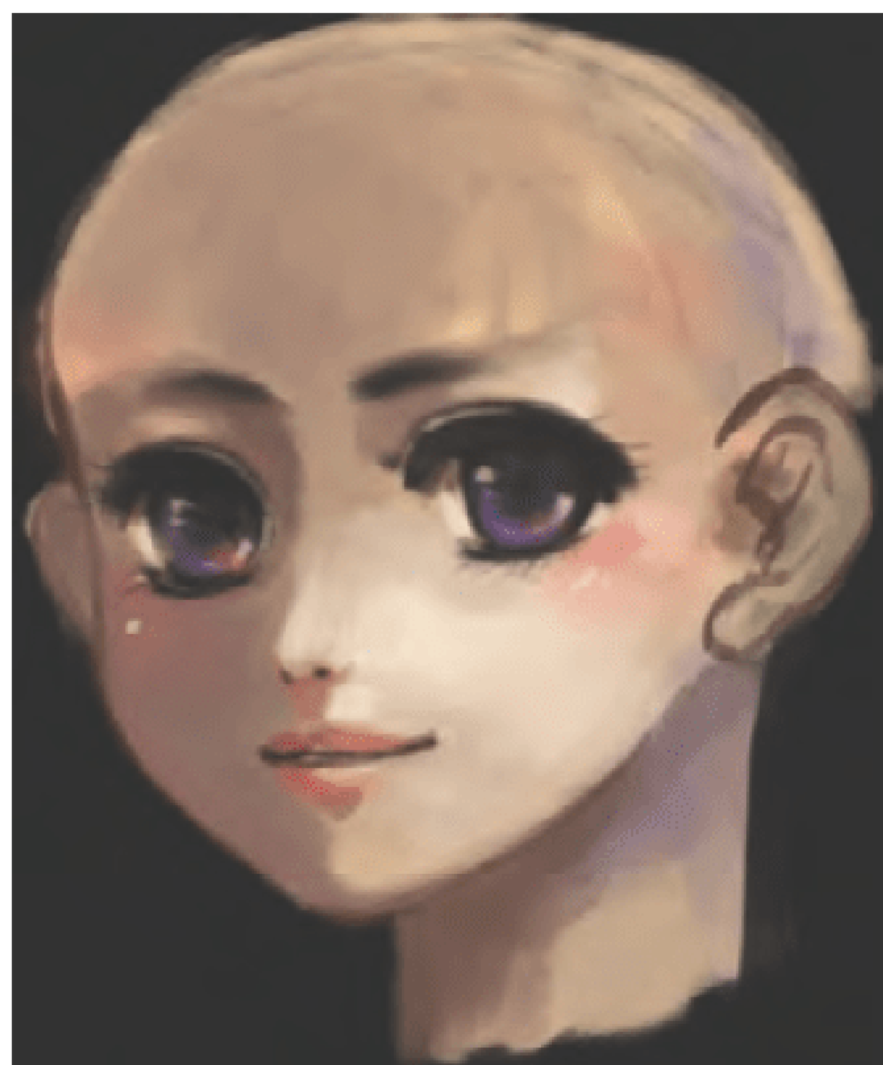


图 5-40

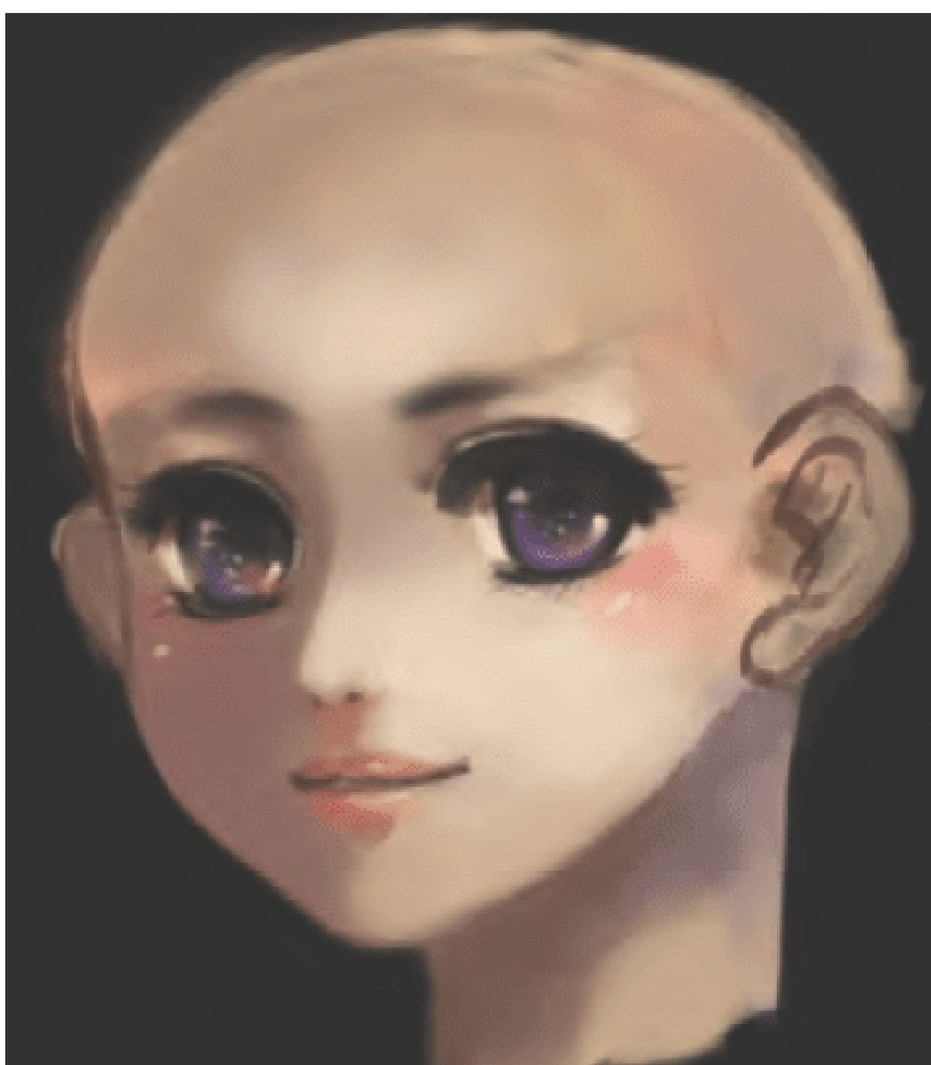


图 5-41



图 5-42

**提示**　人物皮肤色谱，通常画手会有自己熟用的一套色系的颜色。下面是一组皮肤的图谱，如图 5-43 所示。

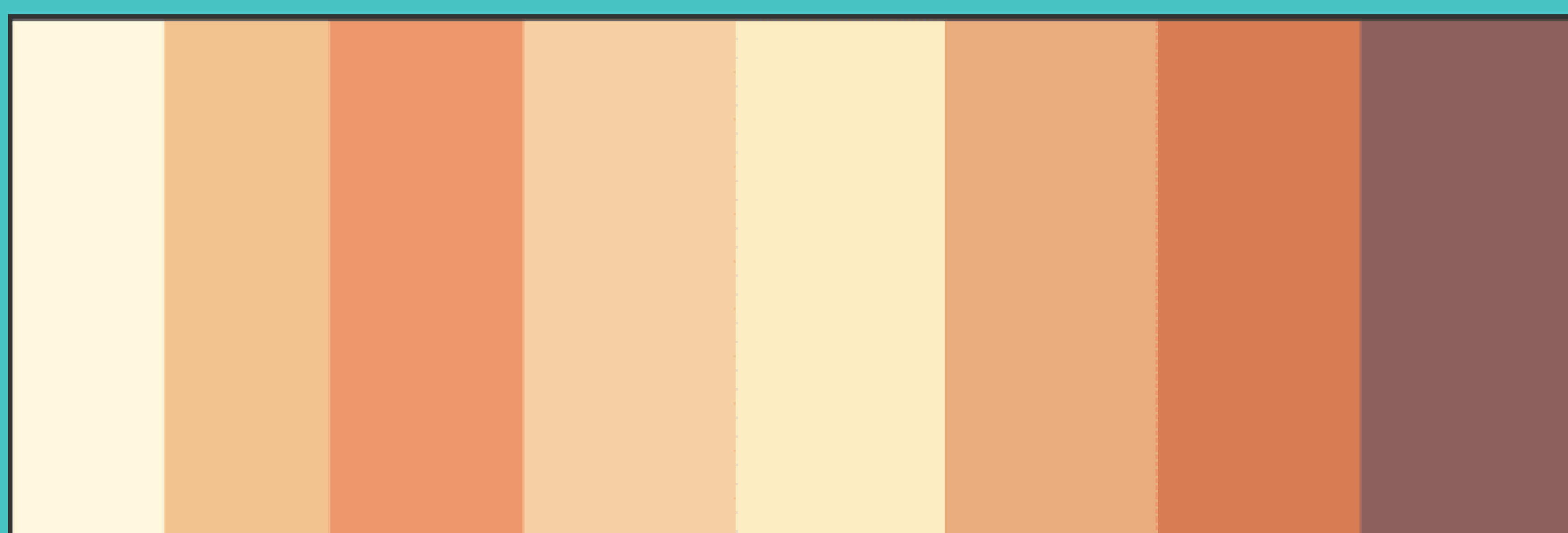


图 5-43

## 5.4.2 阴影的表现技巧

阴影的表现技巧，要把各个视觉要素综合到一个统一的画面上，并严格按照具体的体量、结构和空间关系安排画面，强调画面的整体感，对客观物象的真实描绘，注重物体的光影再现、明暗层次、透视关系和画面的空间感、体量感、质感等，也要把主要的精力放在局部或个体表现上，使物体最具特点的主要部分得以强化深入，其他次要因素加以省略化。

在 Photoshop 中，阴影分为接触阴影、软阴影和投射阴影 3 种。

### 1. 接触阴影

与物体接触而产生的阴影部分称为接触阴影。接触阴影在 Photoshop 中表现并不难，使用画笔工具，将硬度和不透明度都调低到 30% 或以下，绘制时先绘制它与地面接触的边缘，由内而外地绘制，如图 5-44 所示。

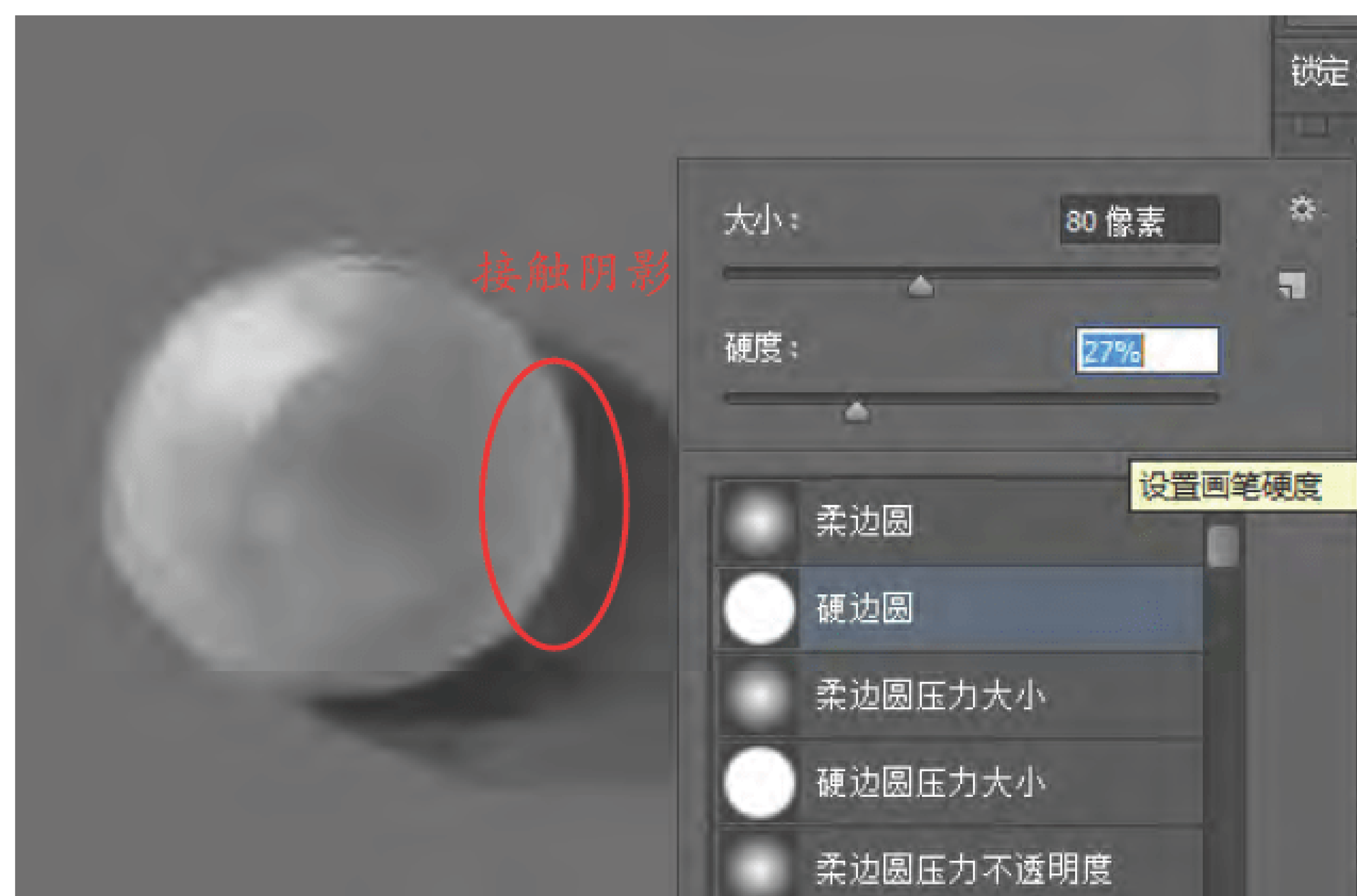



图 5-44

### 2. 软阴影

与物体接触，阴影比较大且散。软阴影是一种十分重要的阴影，但是这种阴影不需要太精确，所以制作这种阴影的时候会比较自由，同样是选择一个画笔，将强度调低，在物体周围绘制。需要注意的是，当离物体越来越远的时候，阴影也会慢慢变得透明，效果如图 5-45 所示。

### 3. 投射阴影

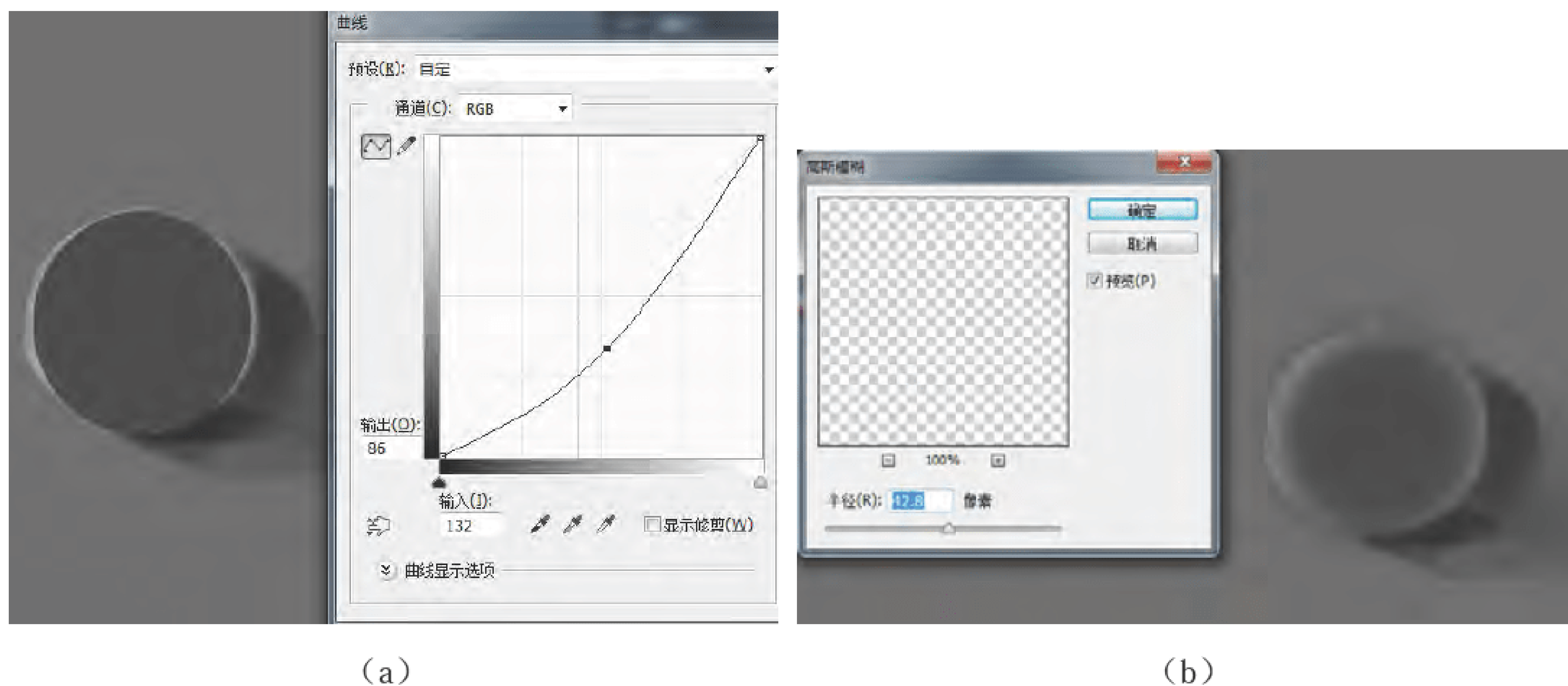
使用物体的剪影创造的阴影，称为投射阴影。在 Photoshop 中能制作逼真的投射阴影通常有两种方法。






图 5-45

**方法 1：**复制图层减小亮度，然后扭曲或者模糊，继而调整透明度，如图 5-46 所示。



（a）　　　　　　（b）

图 5-46

**方法 2：**打开“图层样式”窗口，添加阴影。这里最重要的是设置阴影的大小。然后再调整混合模式或者不透明度，如图 5-47 所示。

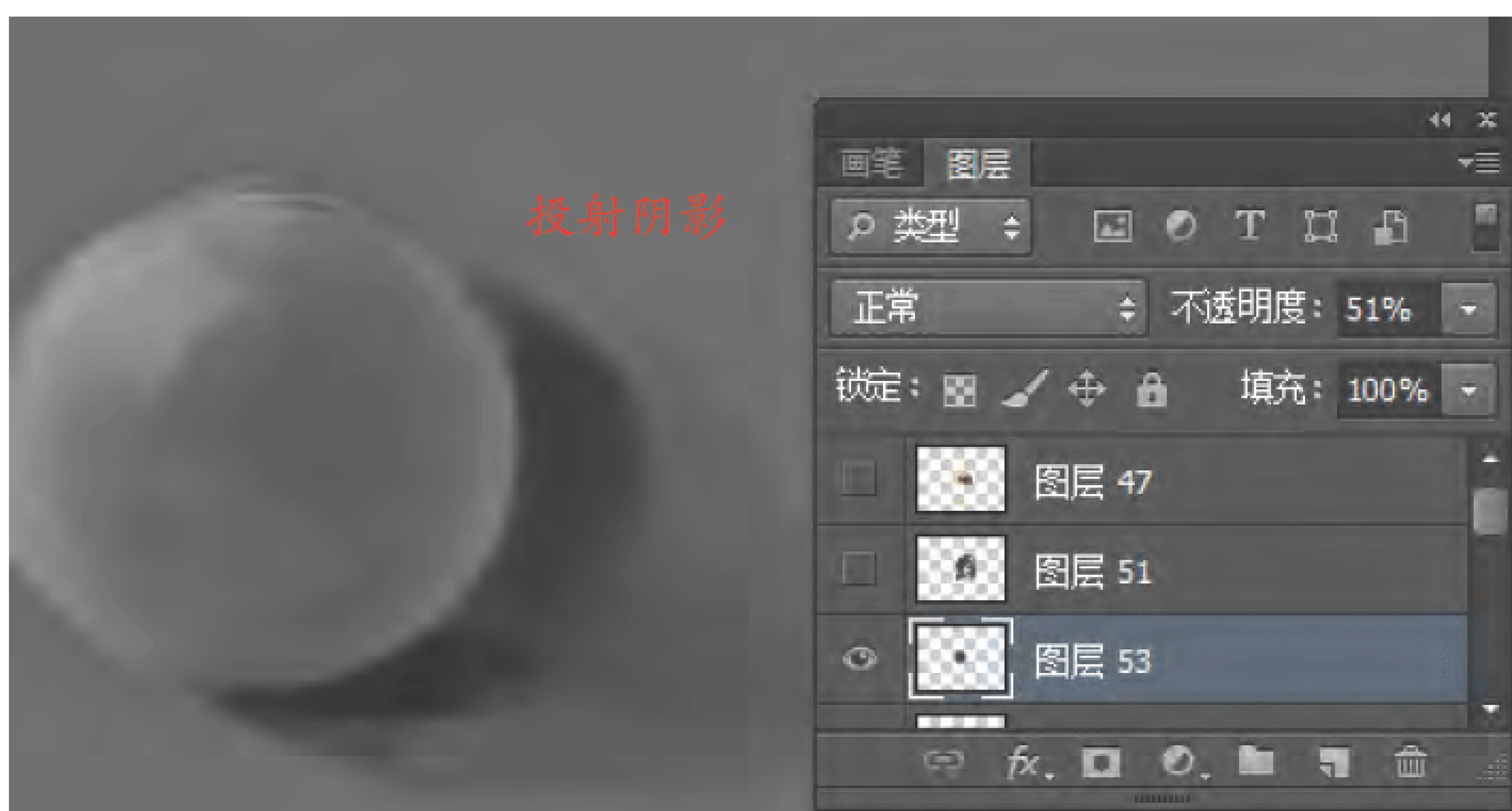



图 5-47

# 5.5 绘制古代美女

本案例主要是对人物描绘的把握，对人物皮肤、脸部表情以及着装的刻画，背景则作为辅助因素，让整个画面更有空间感。在绘制时，要注意以下几个环节。

（1）刻画人物皮肤时注意女孩的皮肤较为柔和，不用太突出立体感。

（2）注意头发和眼睛的高光处理，特别是人物衣服要绘制出绸子的感觉。

（3）给人物加上背景图片，让画面有种空间感。

在绘制本实例时，将分为3个部分完成，首先仔细描绘线稿，然后给人物上色，仔细刻画人物的表情和衣着，最后加上人物背景。

## 1. 绘制线稿

01 新建一个“宽度”为19.54厘米，“高度”为29.29厘米，“分辨率”为350像素/英寸，“颜色模式”为RGB颜色的空白文档。

02 新建一透明图层，命名为“线稿”，然后使用软件自带的“尖角”画笔，选取黑色，开始绘制水彩图的线图。画笔大小为3，不透明度为100%，颜色的RGB值为（R：0，G：0，B：0），效果如图5-48所示。

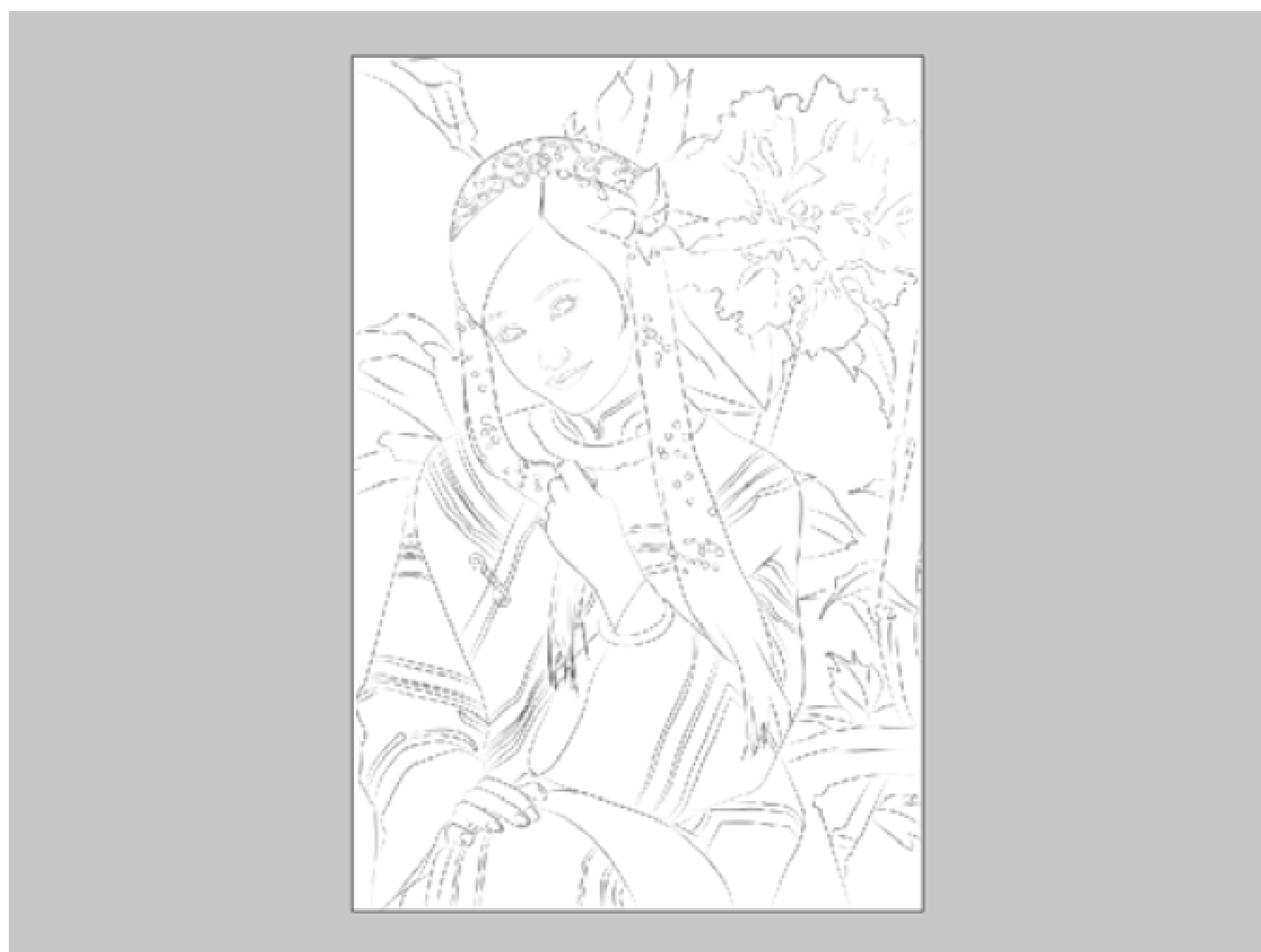


图5-48

## 2. 绘制皮肤

01 在“背景”图层上新建一图层，命名为“皮肤”。选择“喷枪柔边圆形”画笔，吸取一种颜色作为女孩皮肤的基本色。其中画笔不透明度为100%，如图5-49所示。






图 5-49

**02** 为女孩铺至一层皮肤的基本色，效果如图 5-50 所示。

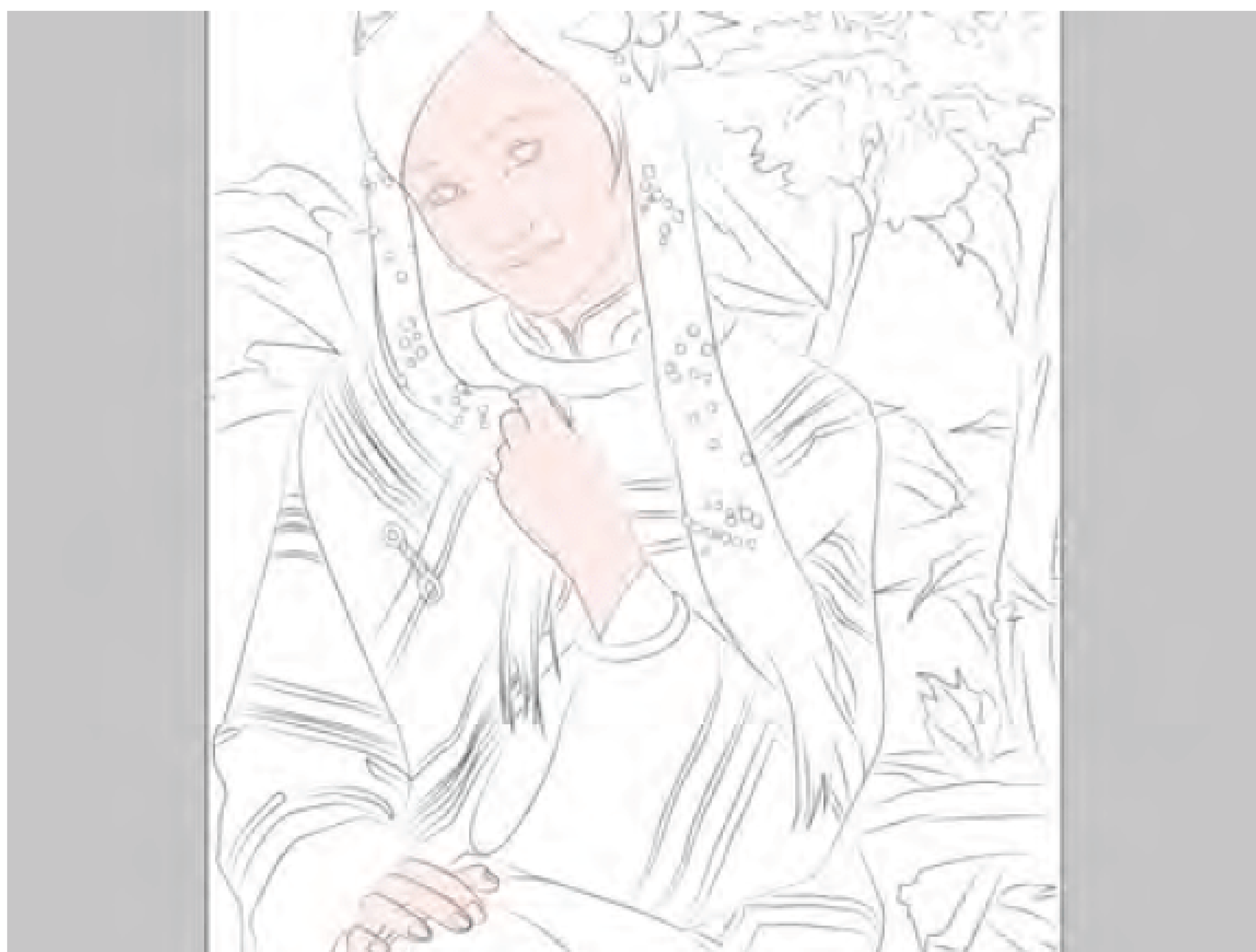


图 5-50

**03** 画笔不变，选择比皮肤基本色略深的颜色（R：250，G：216，B：206），为女孩的皮肤铺至第 1 层阴影，效果如图 5-51 所示。

**04** 画笔不变，使用更深一点的颜色为皮肤铺至第 2 层阴影颜色（R：245，G：199，B：184），完成后的效果如图 5-52 所示。

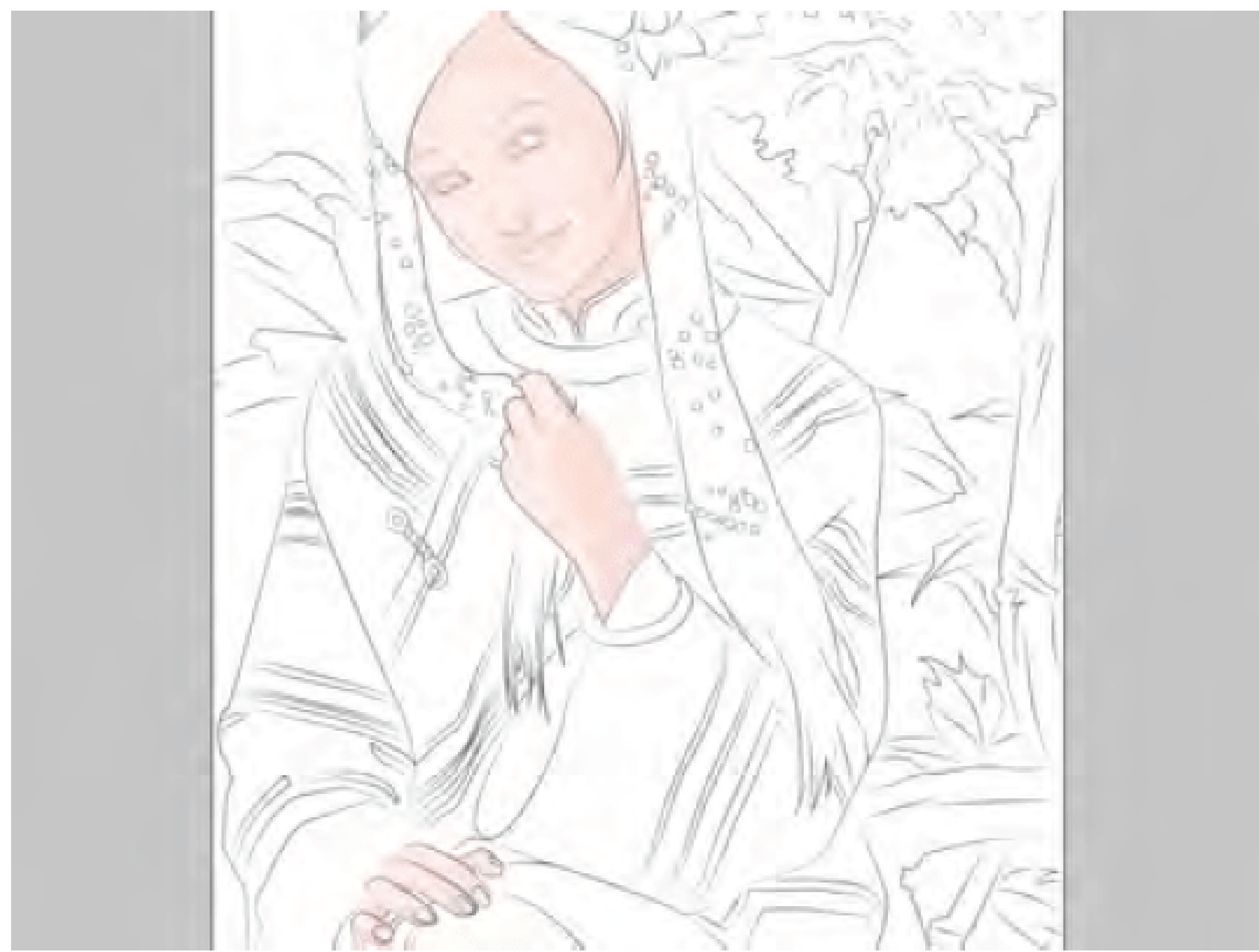


图 5-51

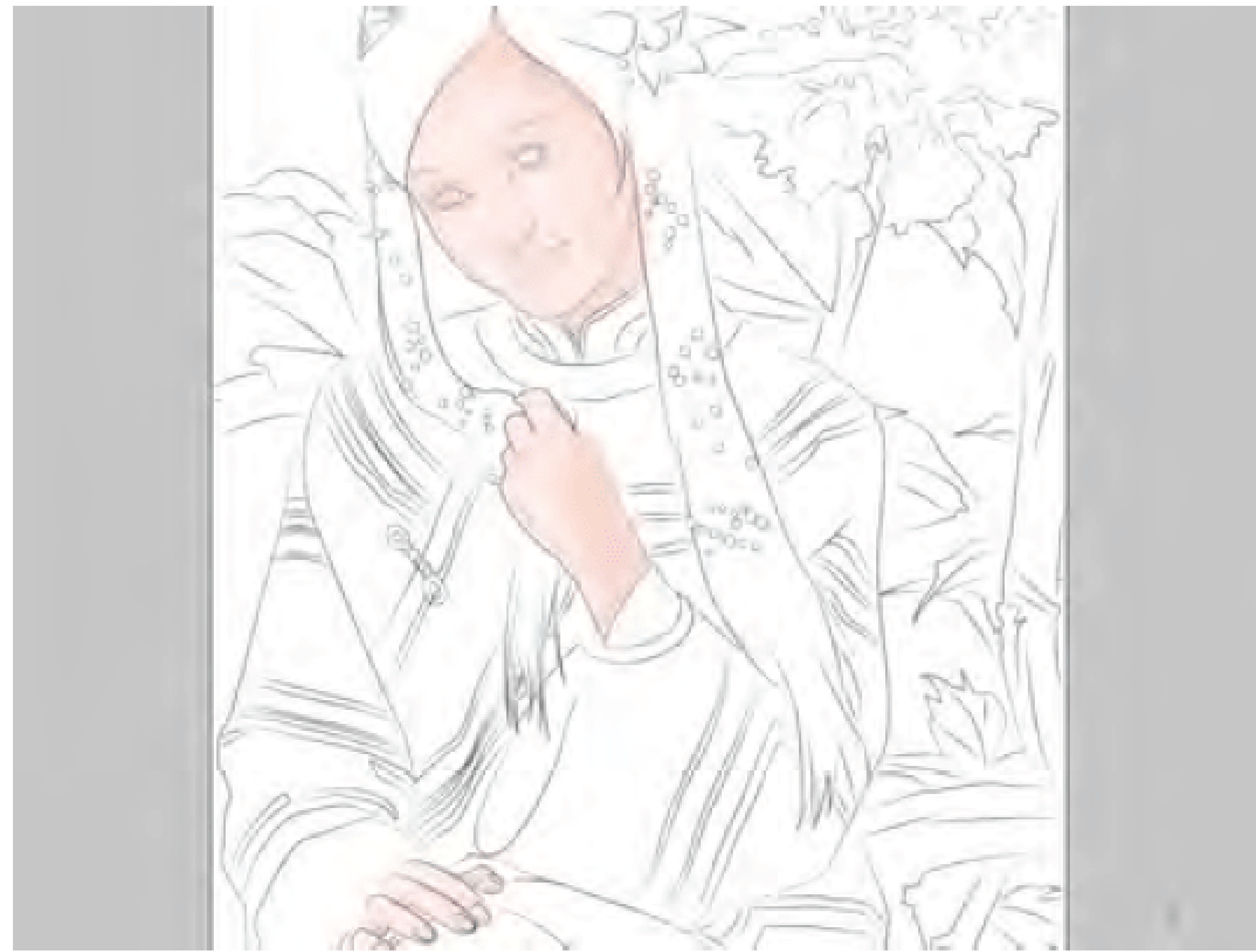


图 5-52

**05** 使用同样的画笔为皮肤铺至第 3 层阴影颜色，在同色系中吸取略深的颜色（R:194，G:152，B：146），为人物绘制最暗部分的阴影，脸部和手部阴影如图 5-53 和图 5-54 所示。

**06** 暗部绘制完成后，为人物加上受光部，会使人物看起来比较立体。现在用同样的画笔，吸取比皮肤基本色略浅的颜色（R：253，G：243，B：232），上色后的脸部效果如图 5-55 所示，手部效果如图 5-56 所示。



图 5-53



（a）



（b）

图 5-54



图 5-55



（a）



（b）

图 5-56

### 3. 绘制脸部

01 眉毛的绘制。在“皮肤”图层上新建一图层，命名为“眉毛”，将画笔更换为“喷枪硬边圆形”画笔。

02 吸取一种颜色给眉毛作为基本色（R:182，G:155，B:144），然后用略深的颜色（R:64，G:48，B：40）加深眉毛颜色，完成后的效果如图 5-57 所示。



图 5-57

03 绘制眼睛。在“眉毛”图层上新建一图层，命名为“眼睛”。画笔不变，使用如图 5-58 所示的颜色为眼睛的周围铺至第 1 层阴影。使用如图 5-59 所示的颜色为眼睛铺至第 2 层阴影。完成后的效果如图 5-60 所示。



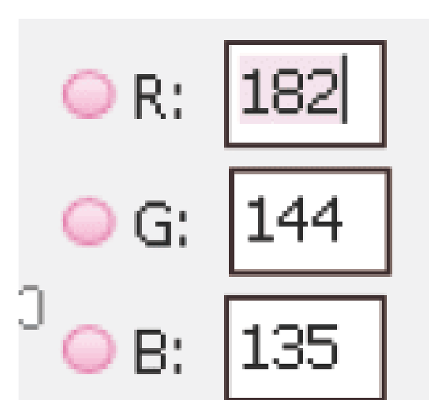



图 5-58

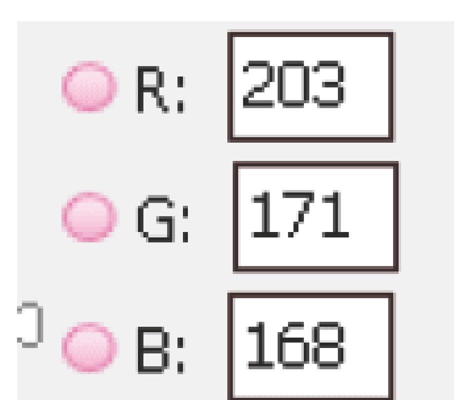



图 5-59

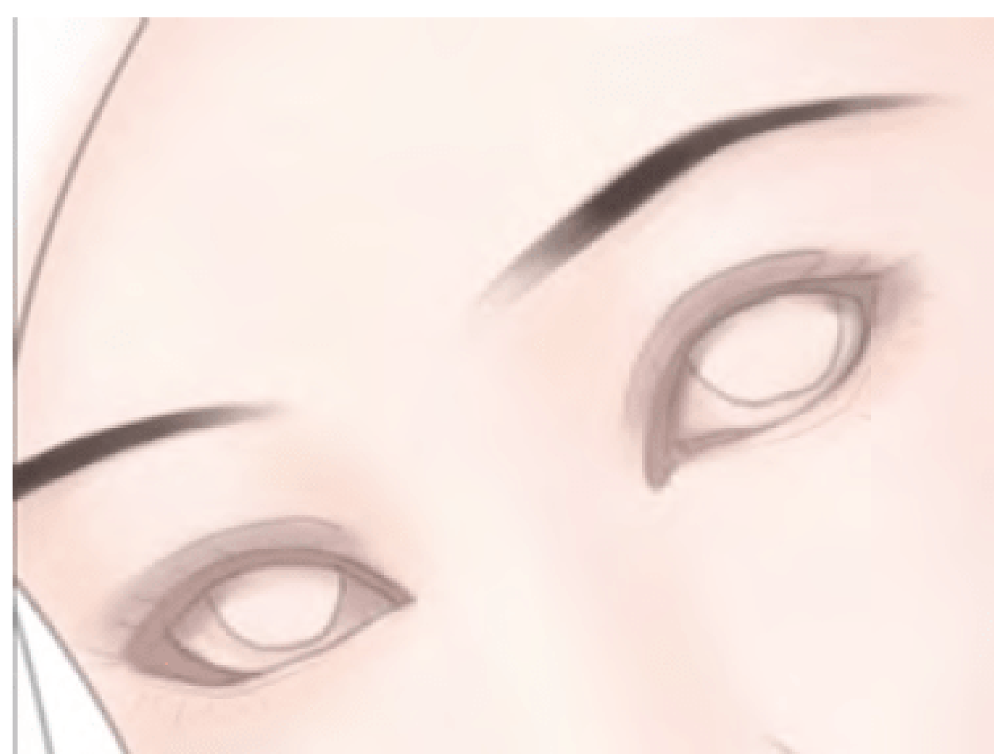


图 5-60

**04** 画笔不变，吸取比现有颜色略深的颜色，逐渐加深眼睛的眼线色彩。吸取一种颜色，为眼线加深第 1 层阴影。第 1 层阴影颜色值如图 5-61 所示，第 2 层阴影颜色值如图 5-62 所示。加深后的效果如图 5-63 所示。

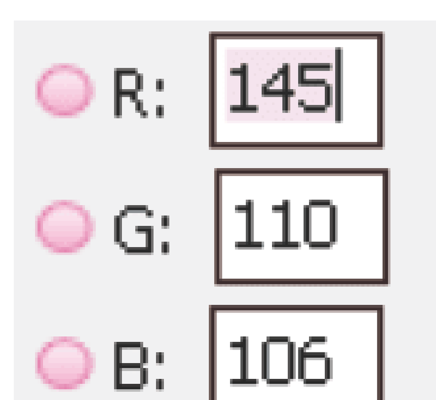



图 5-61

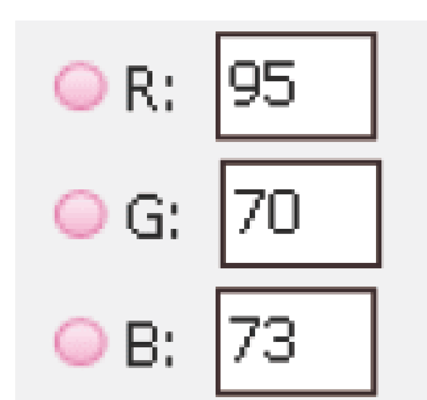



图 5-62

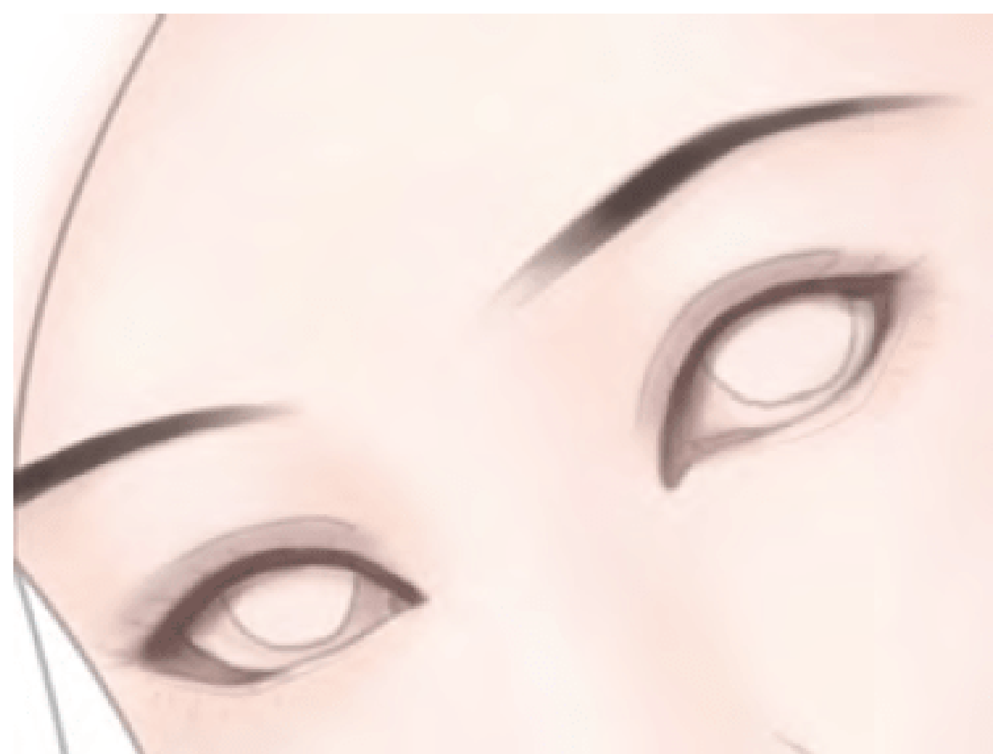


图 5-63

**05** 画笔不变，继续选取一种接近黑色的颜色，如图 5-64 所示

**06** 绘制出上眼线和瞳孔的颜色。完成后的效果如图 5-65 所示。

**07** 绘制瞳孔的受光部，选取略浅的颜色，如图 5-66 所示。

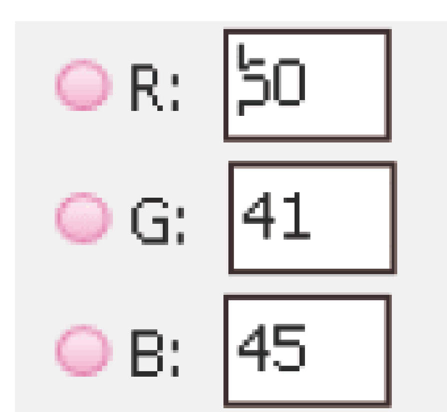



图 5-64

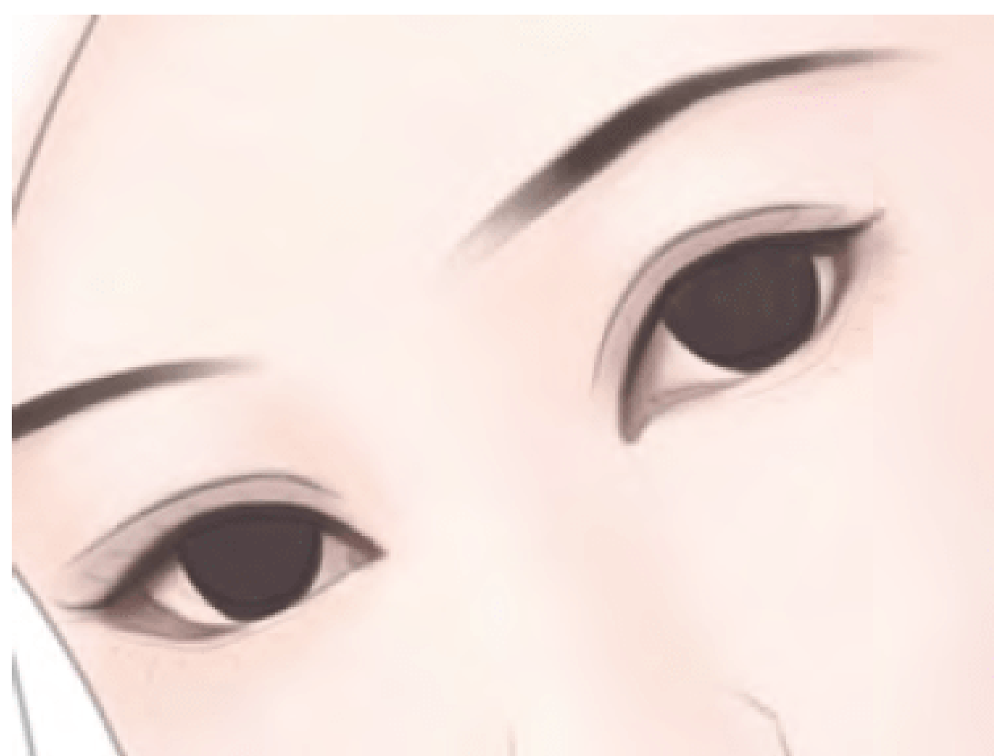


图 5-65

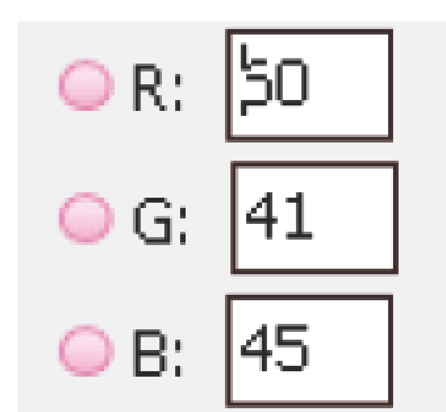



图 5-66

**08** 选择“喷枪硬边圆形”画笔，画笔不透明度调成 50%，逐渐提亮瞳孔颜色。完成后的效果如图 5-67 所示。

**09** 这时眼睛看起来不太能和周围皮肤融合，所以可以稍稍调整一些眼袋的周围色彩，完成后的效果如图 5-68 所示。

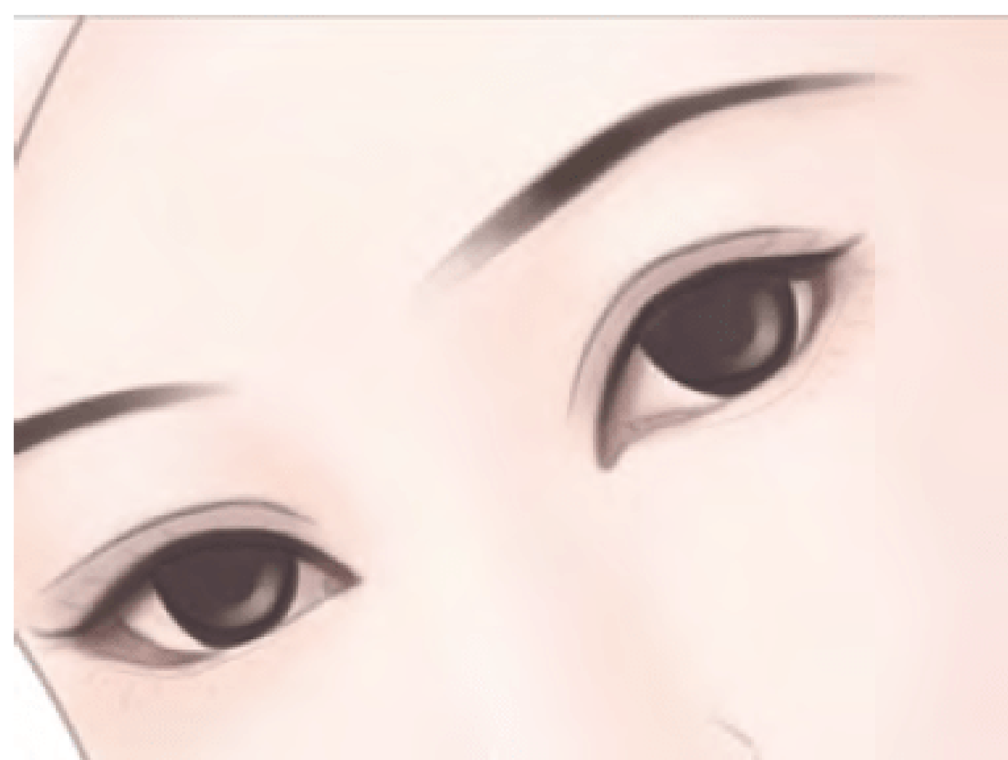


图 5-67

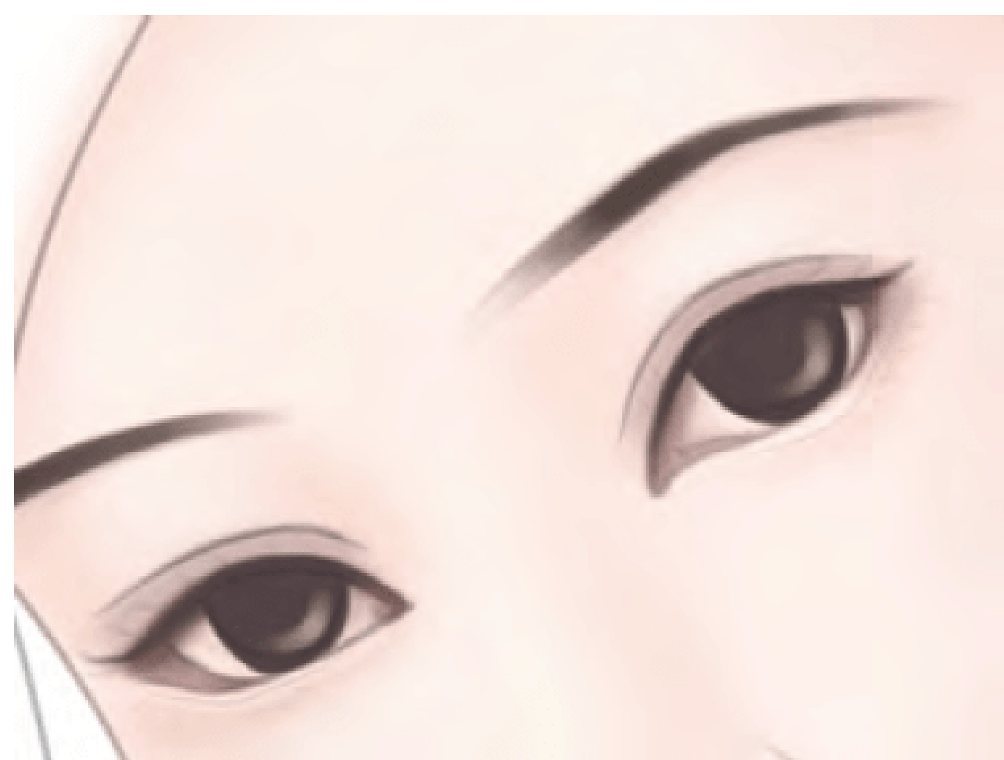


图 5-68

**10** 画笔不变，选取黑色，为眼睛绘制出上睫毛。完成后的效果如图 5-69 所示。

**11** 将画笔调小一点，黑色不变，将画笔不透明度调整为 60%，绘制出下面的睫毛，效果如图 5-70 所示。

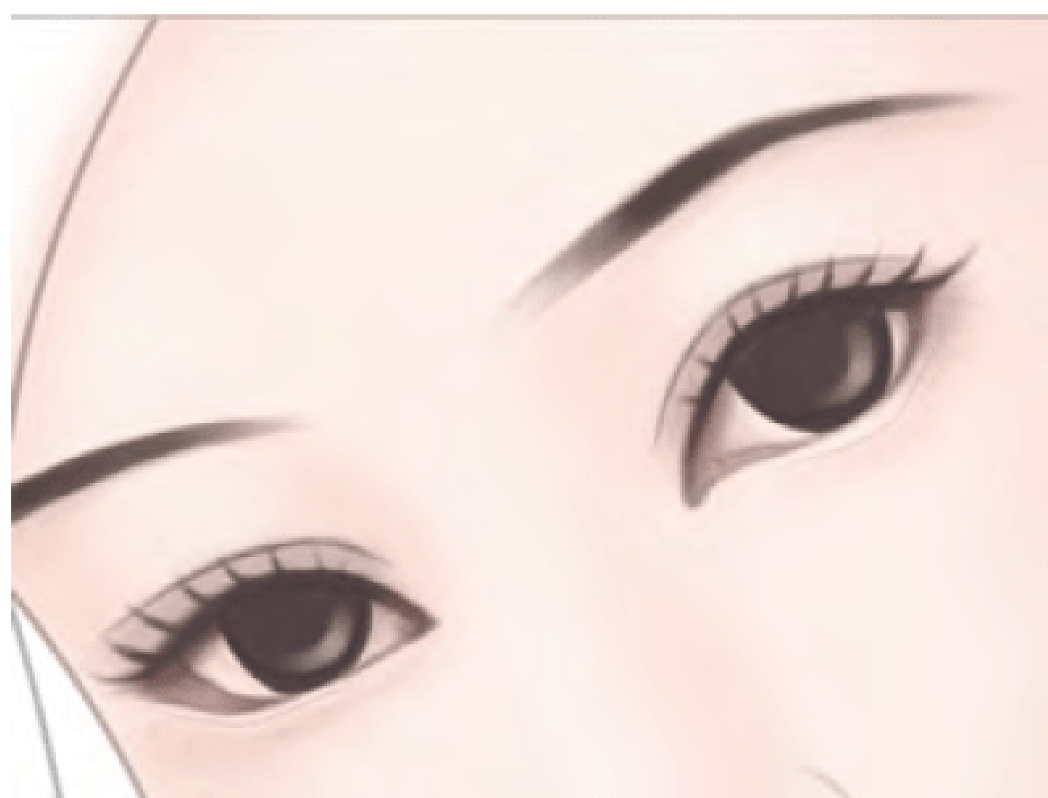


图 5-69

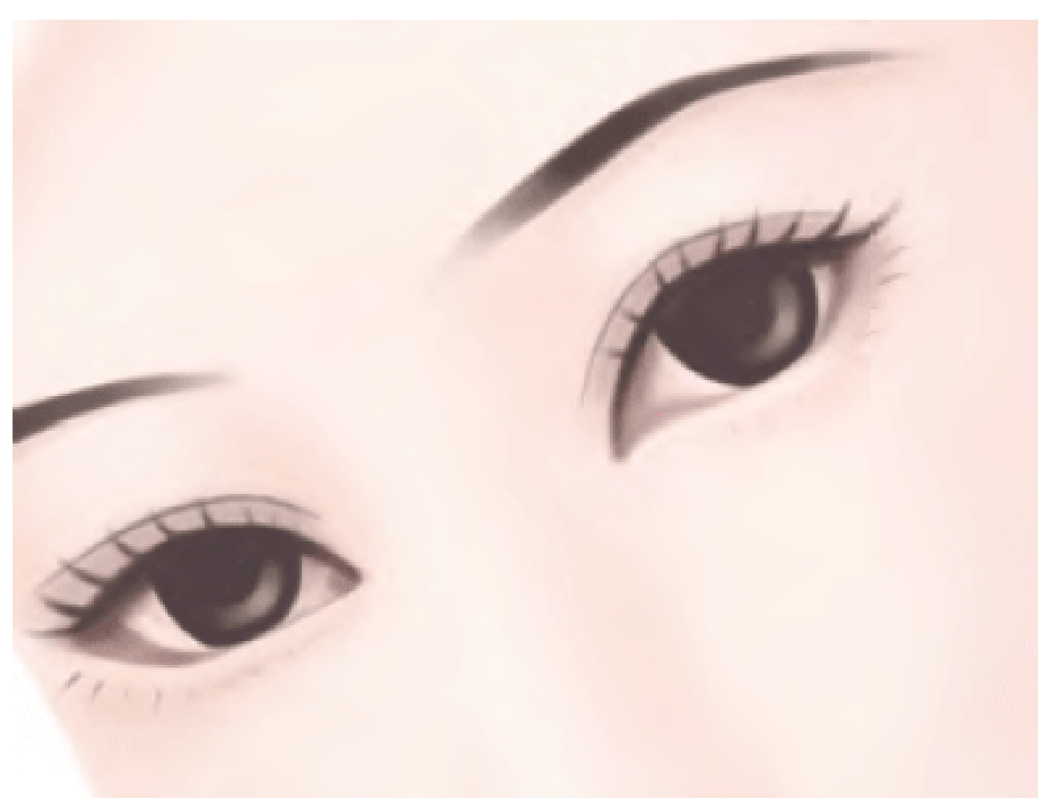


图 5-70

**12** 为眼睛加上高光部分。吸取白色，同样用“喷枪硬边圆形”画笔来绘制，效果如图 5-71 所示。

**13** 绘制鼻子。在“眼睛”图层上新建一个透明图层，命名为“鼻子”。因为在绘制皮肤时，已经为鼻子绘制出来阴影的感觉，所以这里只需要略微加深即可。第 1 层阴影颜色值为（R:229，G:188，B:174），第 2 层阴影颜色值为（R:218，G:179，B:165），绘制后的效果如图 5-72 所示。

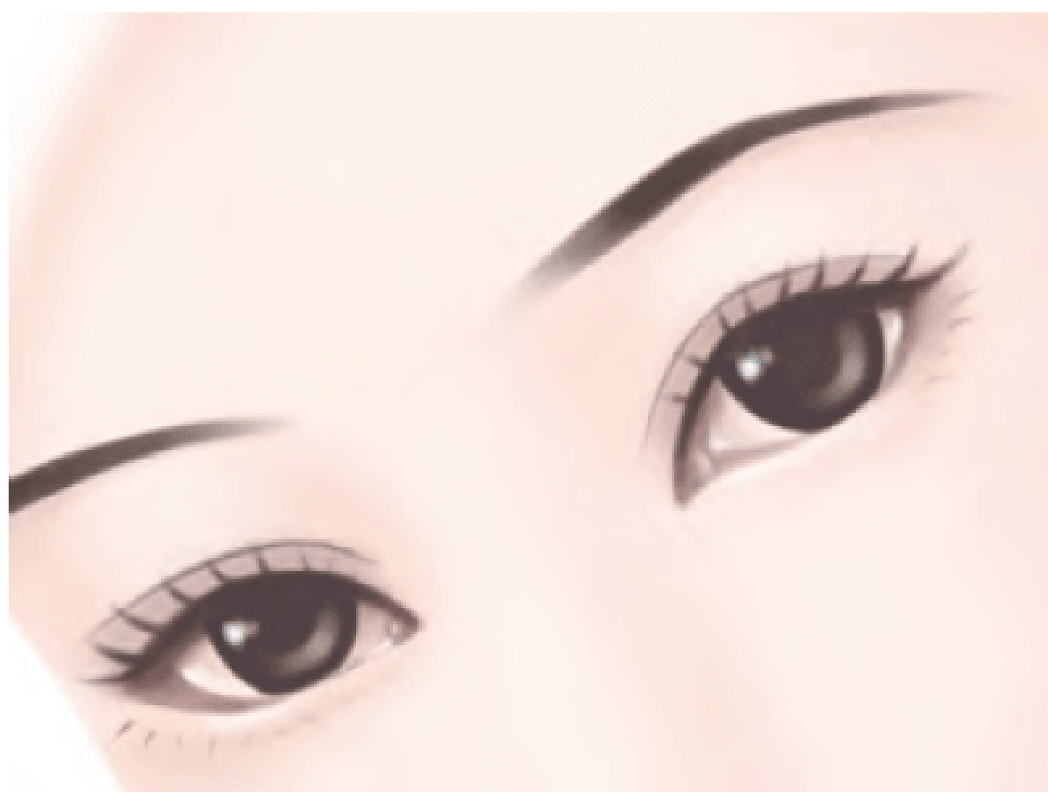


图 5-71

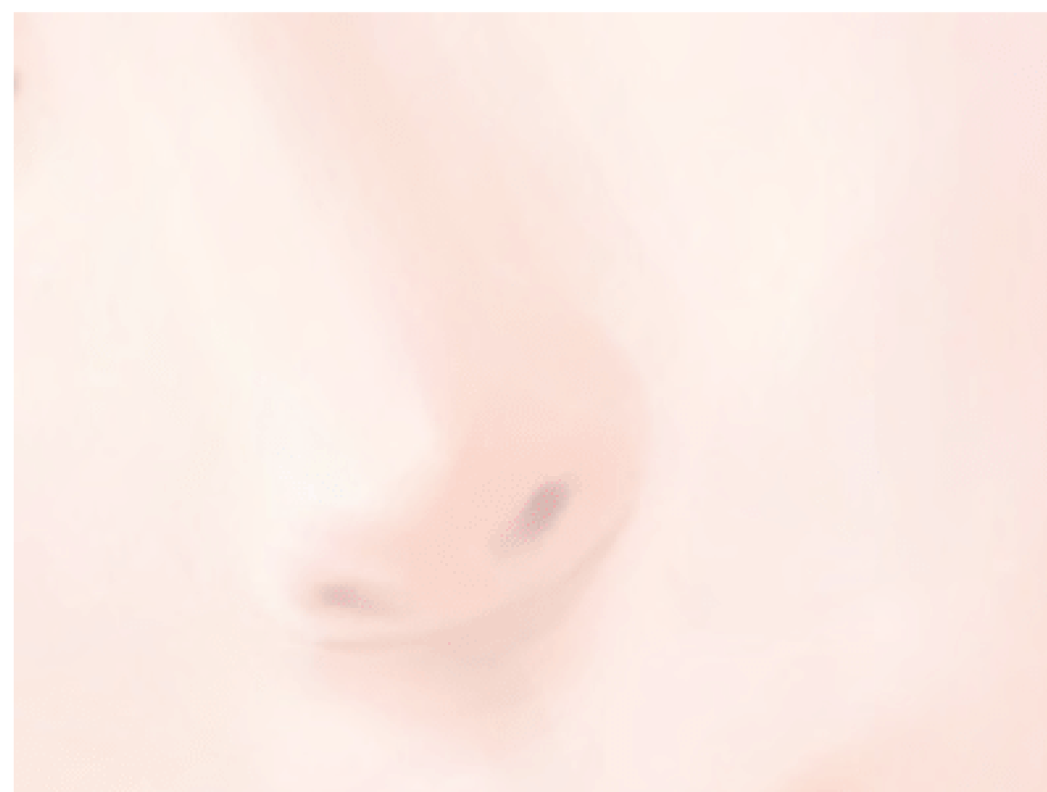


图 5-72

**14** 画笔不变，吸取白色，在鼻头的部分绘制出高光，完成后的效果如图 5-73 所示。

**15** 绘制嘴巴。在“鼻子”图层上新建一图层，命名为“嘴巴”。继续使用“喷枪硬边圆形”画笔，



选取一种颜色为嘴巴铺至一个基本色（R:255，G:164，B:186），完成后的效果如图 5-74 所示。

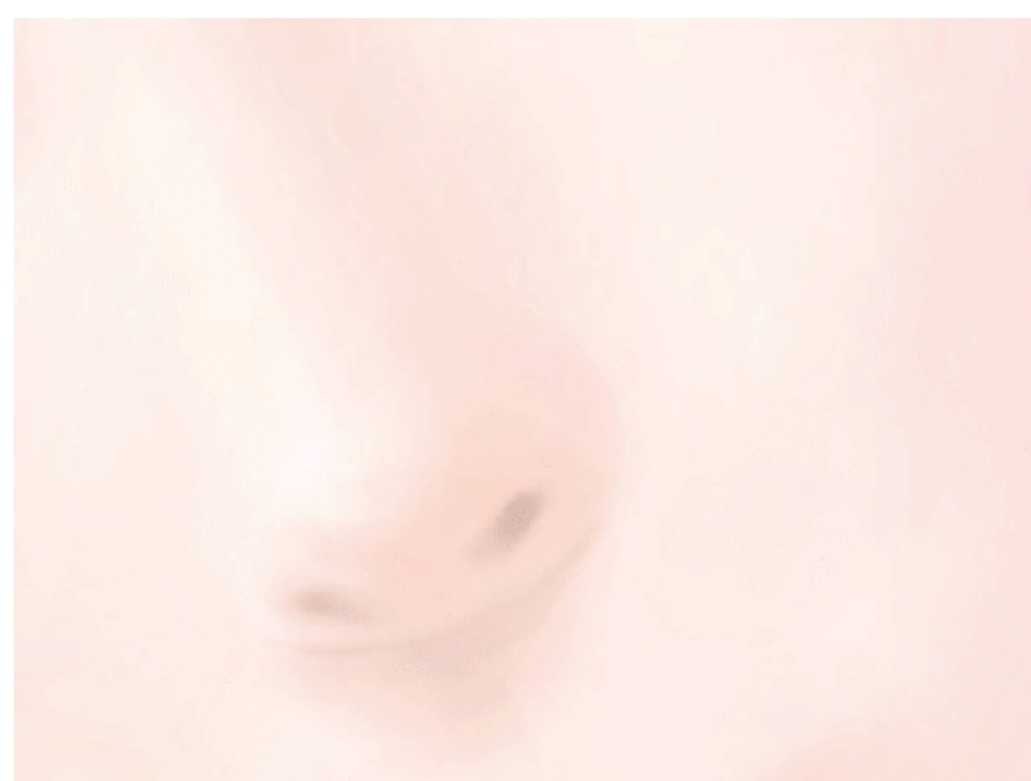


图 5-73

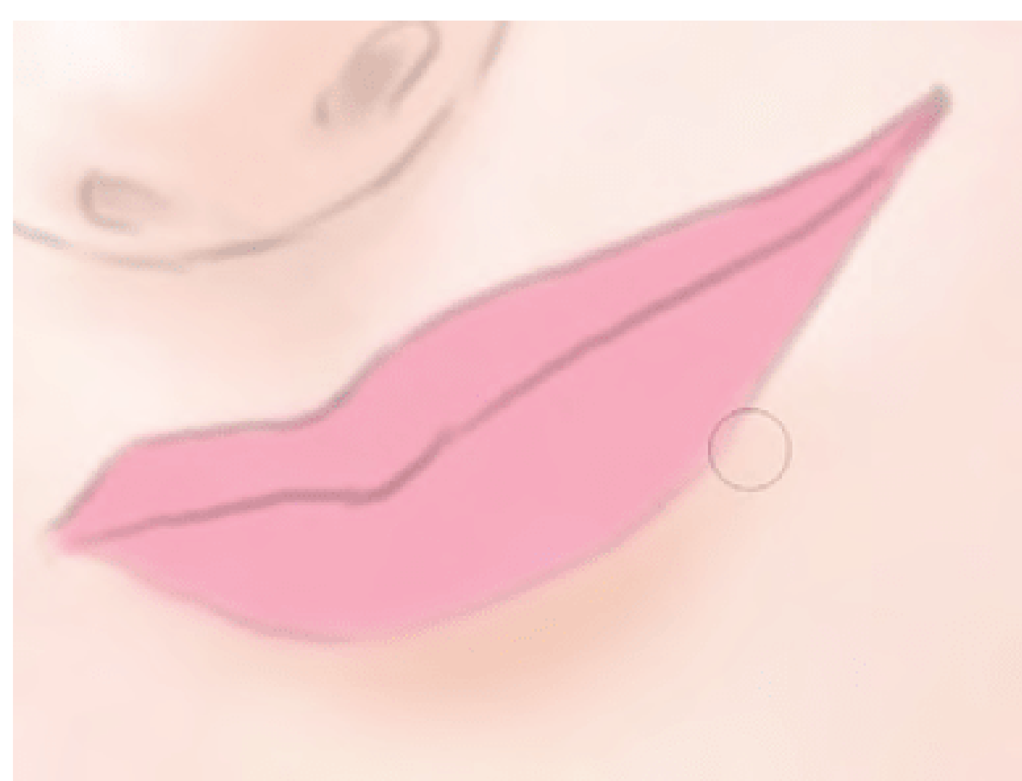


图 5-74

**16** 为嘴巴绘制阴影部分。画笔保持不变，选取比基本色略深的颜色（如图 5-75 所示）绘制第 1 层暗部颜色，然后再用深一点的颜色（如图 5-76 所示）来绘制第 2 层阴影部分及嘴缝的颜色。完成后的效果如图 5-77 所示。

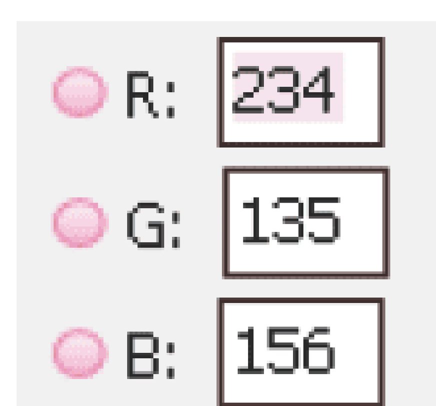




图 5-75

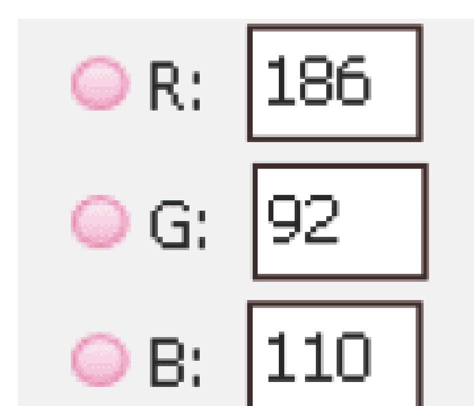




图 5-76

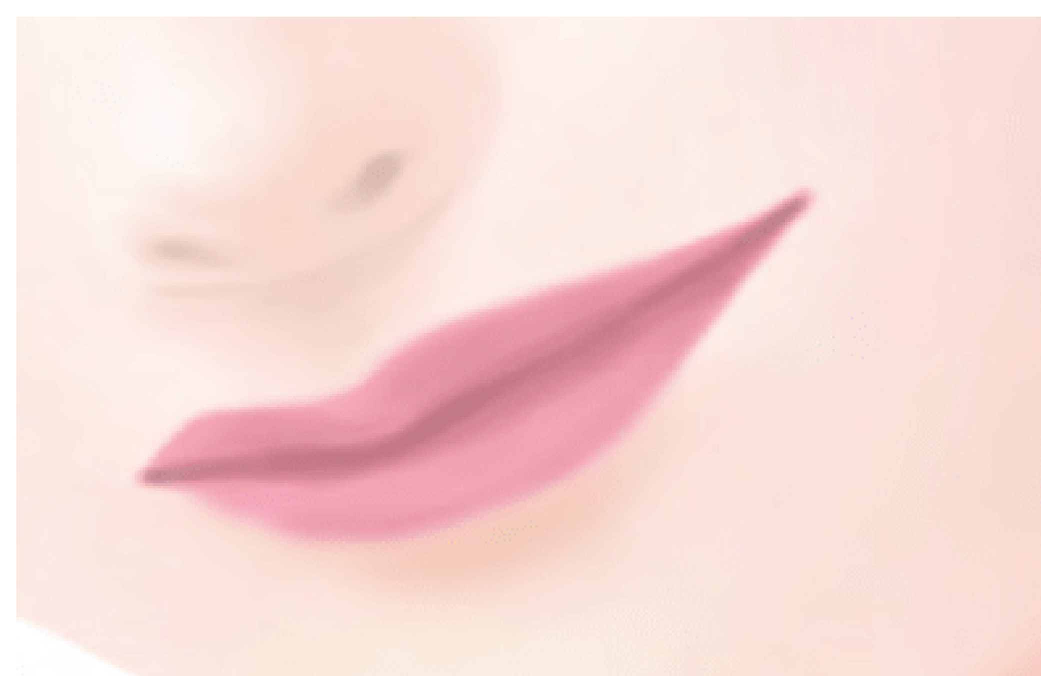


图 5-77

**17** 暗部绘制好后，为嘴巴加上受光部分的颜色（R：251，G：187，B：201），会让嘴唇看起来更立体真实，完成后的效果如图 5-78 所示。

**18** 画笔不变，选择白色，为嘴巴加上高光，效果如图 5-79 所示。

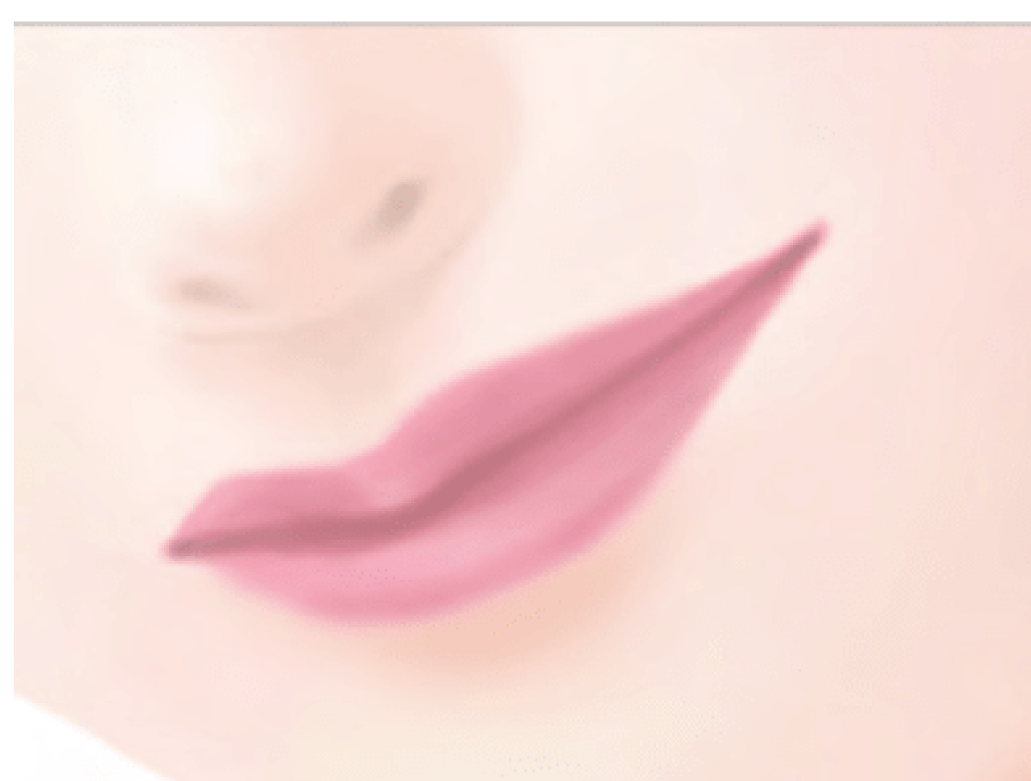


图 5-78

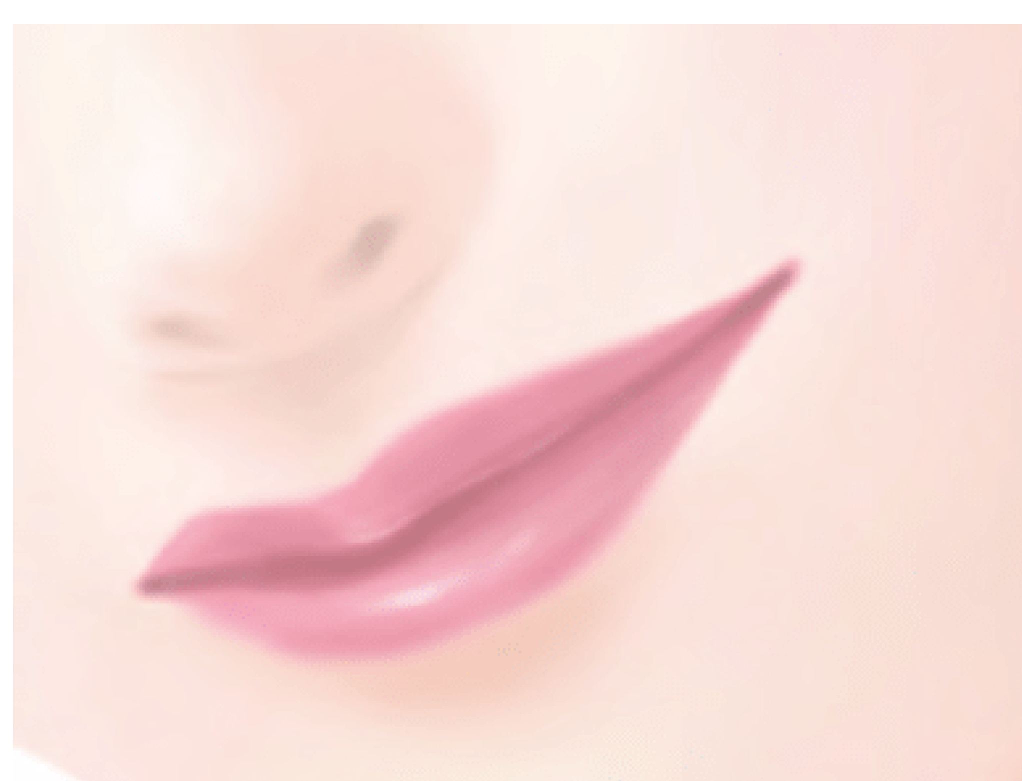


图 5-79

### 4. 手的绘制

**01** 在“嘴巴”图层上新建一图层，命名为“手”。使用“喷枪硬边圆形”画笔，画笔不透明度为 100%，选取一种颜色（R：250，G：185，B：193）作为手的指甲的基本色，完成后的效

果如图 5-80 所示。



图 5-80

**02** 保持画笔不变，分别吸取比指甲基本色略深的颜色（如图 5-81 所示）和比基本色略浅的颜色（如图 5-82 所示），为指甲绘制出明暗关系。完成后的效果如图 5-83 所示。

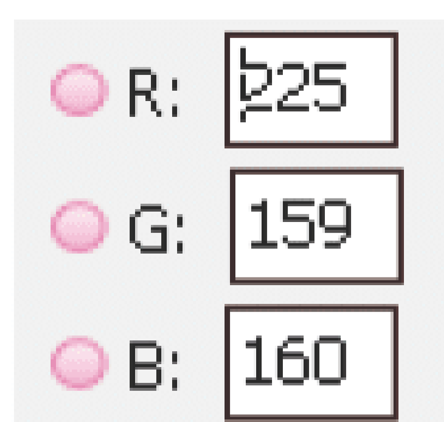



图 5-81

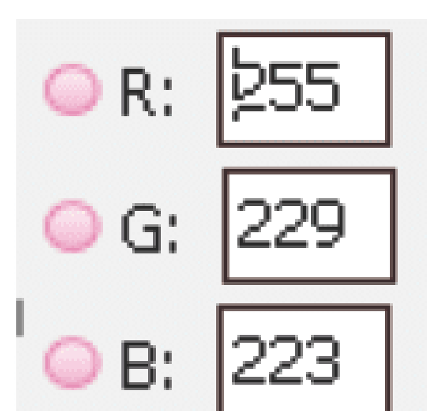



图 5-82



图 5-83

## 5. 头发的绘制

**01** 在“手”图层上新建一图层，命名为“头发”。然后选取一种颜色作为头发的基本色，颜色的值为（R：41，G：41，B：41）。同样地用“喷枪硬边圆形”画笔绘制，如图 5-84 所示。

**02** 画笔不变，选取比头发基本色略浅的颜色（R：86，G：82，B：82）绘制出头发的受光部分。画笔不透明度为 40%，逐渐提亮头发的受光部。效果如图 5-85 所示。



图 5-84

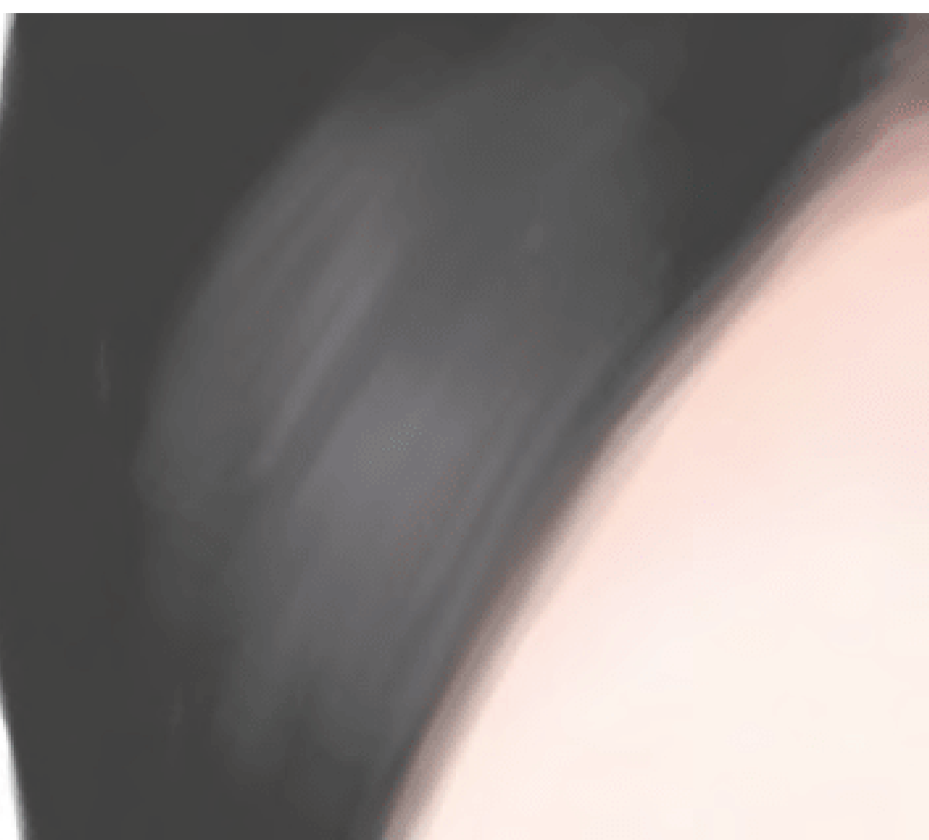


图 5-85



**03** 将画笔调小，不透明度不变，选取更浅的颜色（R：110，G：108，B：112）绘制出头发丝的感觉，效果如图 5-86 所示。

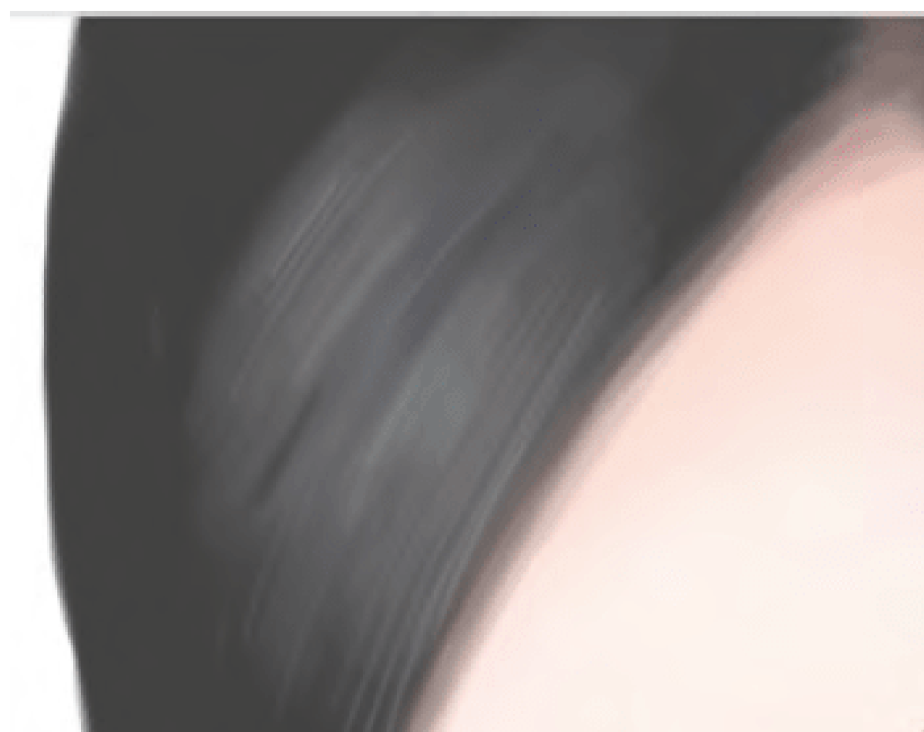


图 5-86

**04** 头发绘制完成，接下来绘制头发的头饰。在“头发”图层上新建一图层，命名为“头饰”，然后选择一种颜色（R：170，G：170，B：170），用“喷枪硬边圆形”画笔绘制出头发的珠子的基本色。再在“头饰”图层上新建“头饰 2”图层，然后分别用如图 5-87 和图 5-88 所示的颜色绘制出宝石和花朵的基本色。完成后的效果如图 5-89 所示。

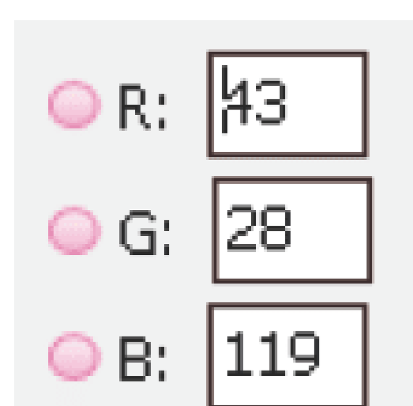



图 5-87

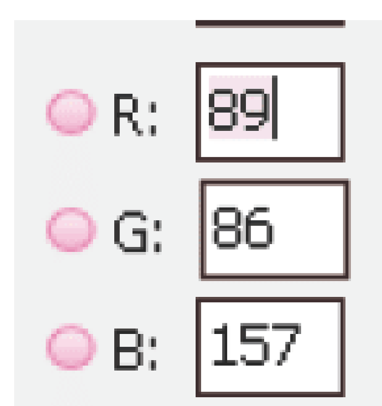



图 5-88



图 5-89

**05** 使用同样的画笔在“头饰”图层上先后用颜色逐渐加深珠子的暗部色彩，开始的颜色设置如图 5-90 所示，最后的颜色设置如图 5-91 所示，完成后的效果如图 5-92 所示。

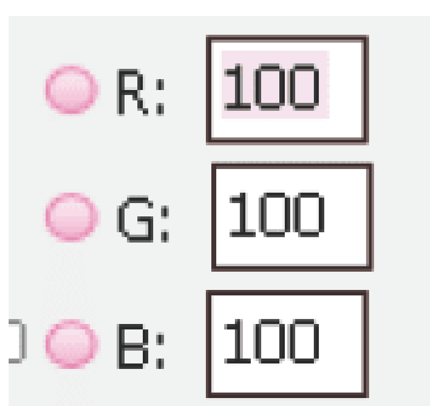



图 5-90

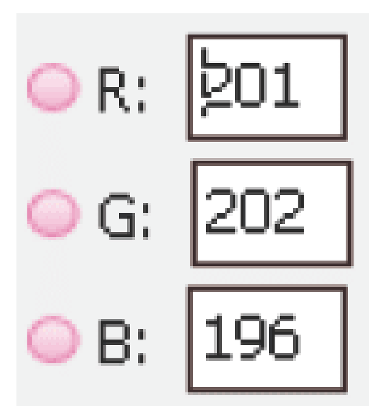



图 5-91



图 5-92

06 使用同样的画笔，用白色（如图 5-93 所示）为珠子添加高光，效果如图 5-94 所示。




图 5-93



图 5-94

07 回到“头饰 2”图层上，使用同样的画笔，吸取比花朵略深的颜色（R：38，G：35，B：104）为头发的花朵添加暗部色彩，效果如图 5-95 所示。

### 6. 衣服的绘制

01 在“背景”图层上新建一透明图层，命名为“衣服 1”。选取一种颜色（R：191，G：18，B：46）作为衣服 1 的基本色。同样使用“喷枪硬边圆形”画笔绘制，不透明度为 100%，效果如图 5-96 所示。



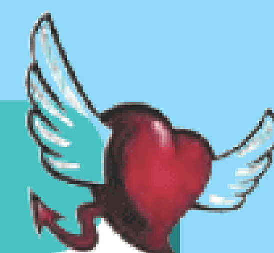
图 5-95



图 5-96

02 画笔不变，不透明度降为 40%，然后吸取比基本色略深的颜色为衣服 1 绘制阴影。第 1 层阴影颜色值如图 5-97 所示，绘制效果如图 5-98 所示；第 2 层阴影颜色值如图 5-99 所示，绘制效果如图 5-100 所示；第 3 层阴影颜色值如图 5-101 所示，绘制效果如图 5-102 所示。在绘制的过程中要注意衣服的褶皱感和质感。

03 吸取比衣服 1 的基本色略浅的颜色（R：212，G：32，B：58）绘制衣服的高光。同样注意光源方向和褶皱感，完成后的效果如图 5-103 所示。



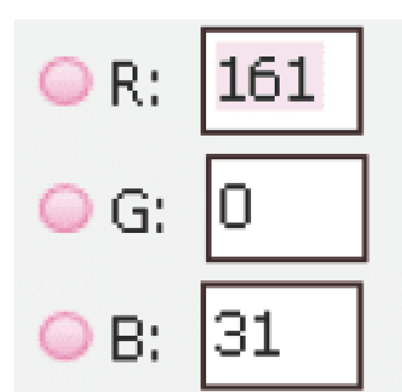



图 5-97



图 5-98

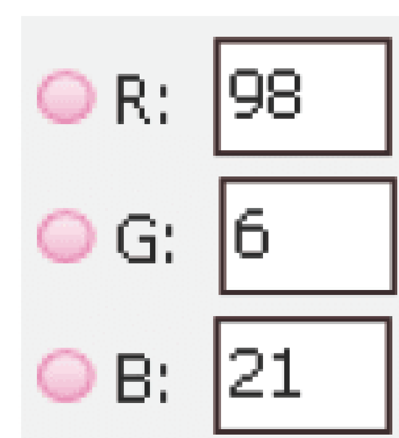



图 5-99



图 5-100

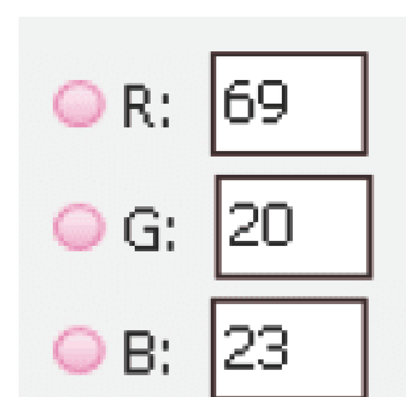



图 5-101



图 5-102



图 5-103

04 在“背景”和“衣服 1”图层中间新建一图层，命名为“衣服 2”。选取一种颜色为衣服铺至大色调（R：232，G：225，B：183）。同样的方法，吸取比基本色略深的颜色，逐步加深衣服 2 的阴影颜色。第 1 层阴影颜色值如图 5-104 所示，绘制效果如图 5-105 所示；第 2 层阴影颜色值如图 5-106 所示，绘制效果如图 5-107 所示；第 3 层阴影颜色值如图 5-108 所示，绘制效果如图 5-109 所示；第 4 层阴影颜色值如图 5-110 所示，绘制效果如图 5-111 所示。

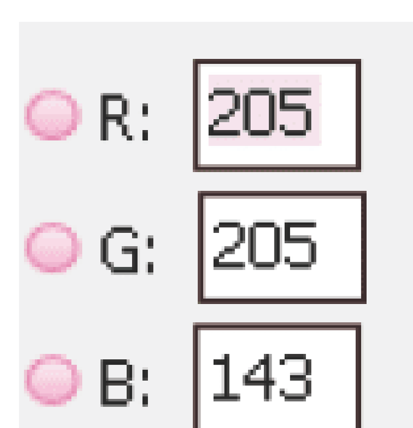



图 5-104



图 5-105

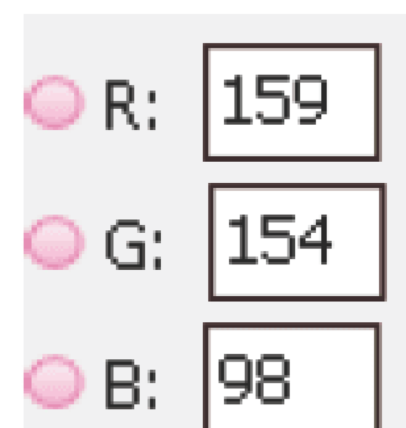



图 5-106

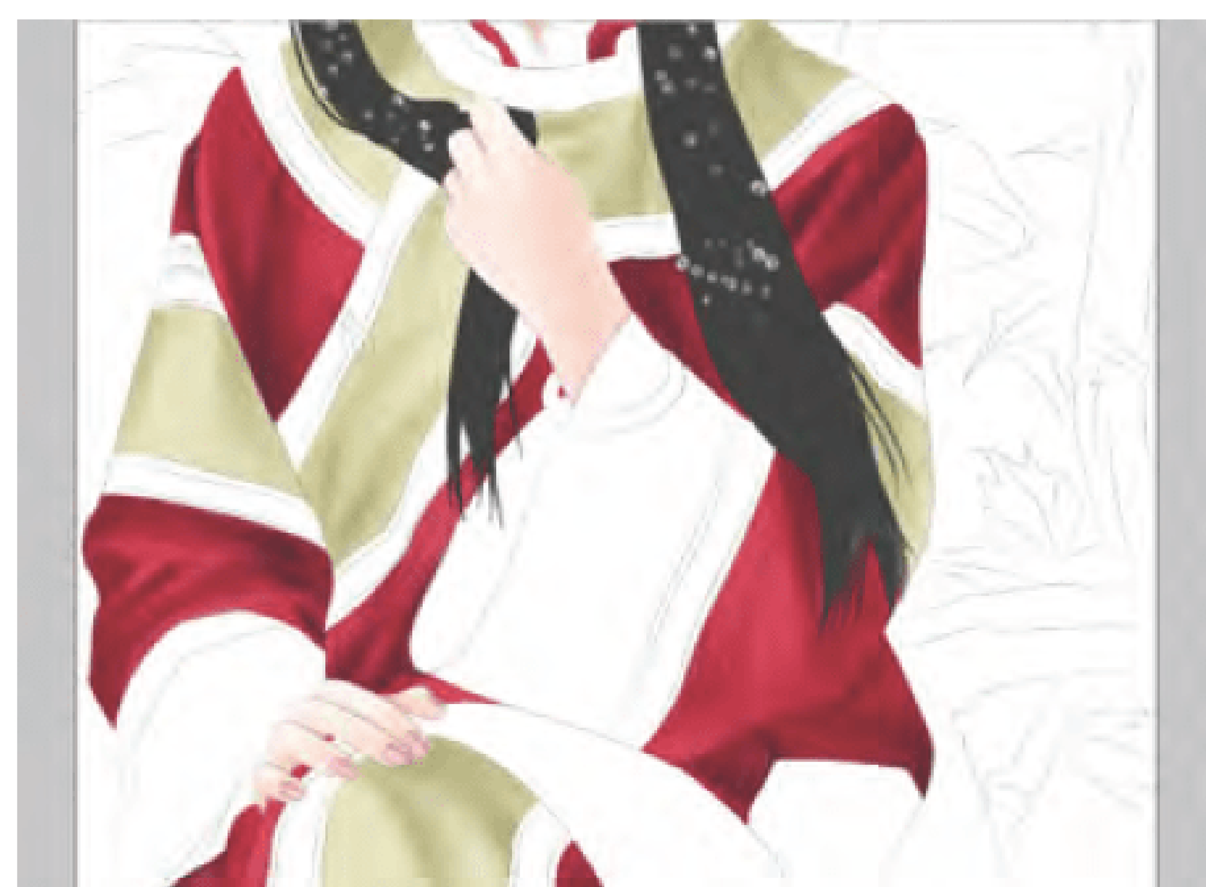


图 5-107

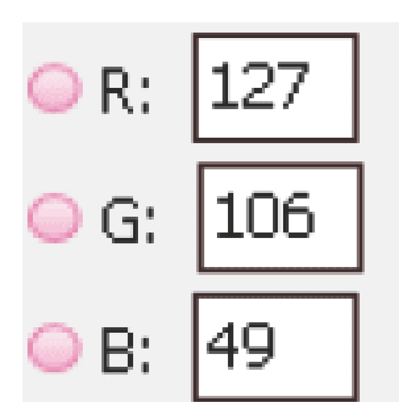



图 5-108



图 5-109

**05** 衣服 2 的阴影绘制完成后，为它添加亮部的色彩，因为是绸缎的感觉，所以衣服的受光面会比较强烈。这里用同样的方法同样的画笔来绘制。第 1 层受光面颜色值如图 5-112 所示，绘制效果如图 5-113 所示；第 2 层颜色值如图 5-114 所示，绘制效果如图 5-115 所示。

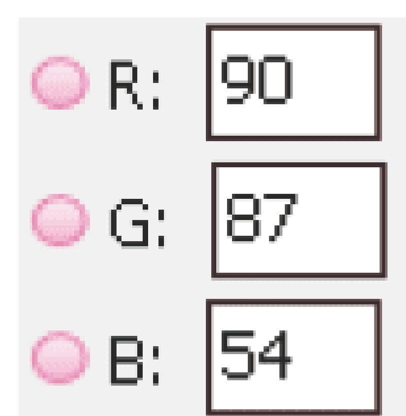



图 5-110

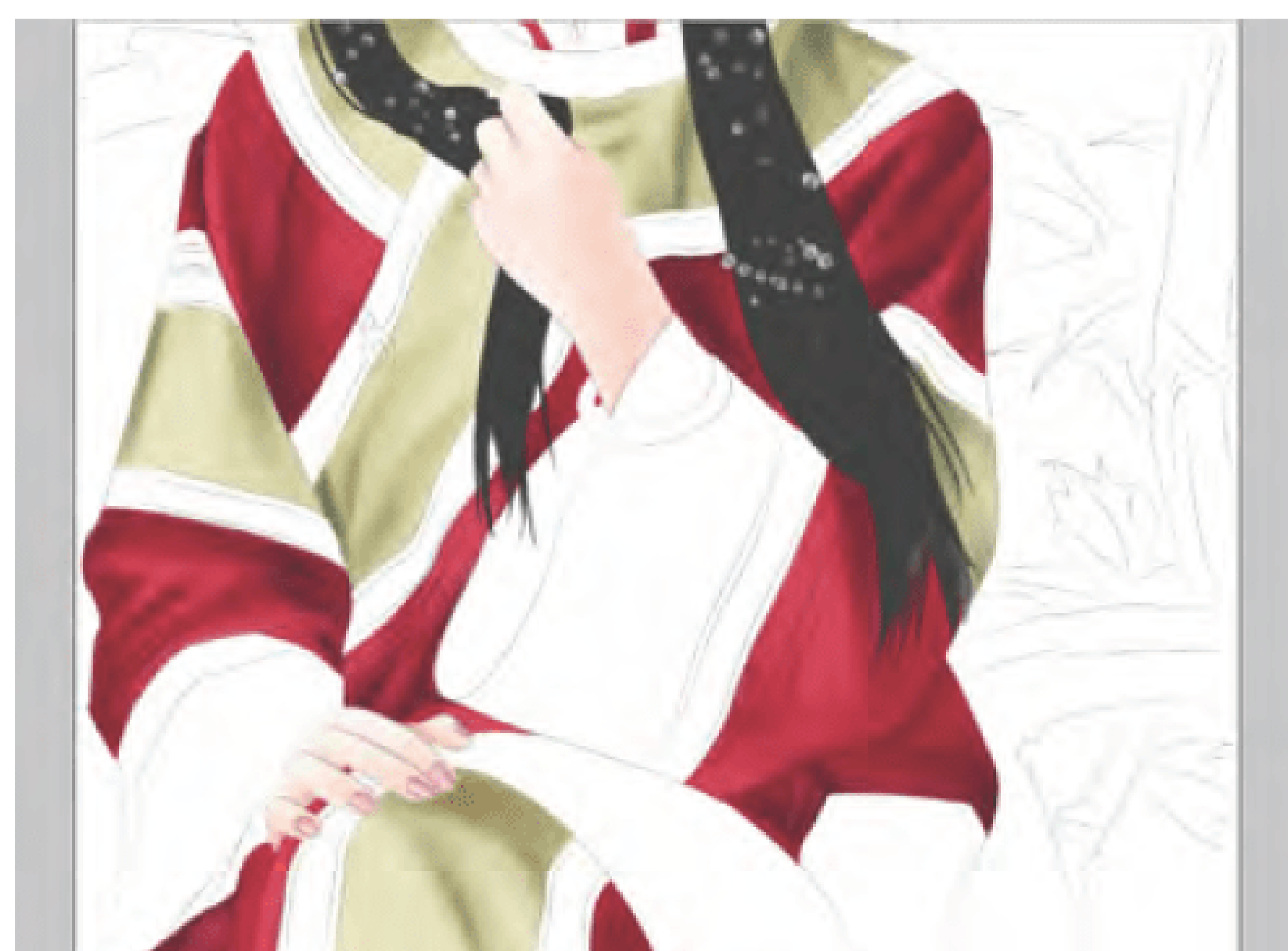


图 5-111

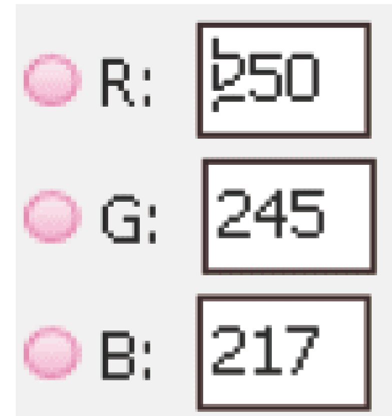
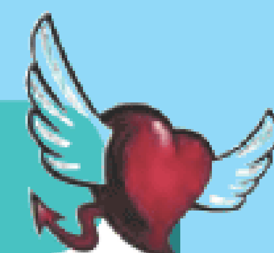



图 5-112

**06** 在“衣服 2”图层下面新建一图层，命名为“衣服 3”。然后选取一种颜色（R：18，G：19，B：21）为衣服铺至一个大色调。画笔不变，不透明度为 100%，效果如图 5-116 所示。

**07** 画笔不变，吸取比基本色略浅的颜色绘制出衣服的受光部分。第 1 层颜色值为（R：22，



G：26，B：29），绘制效果如图 5-117 所示。

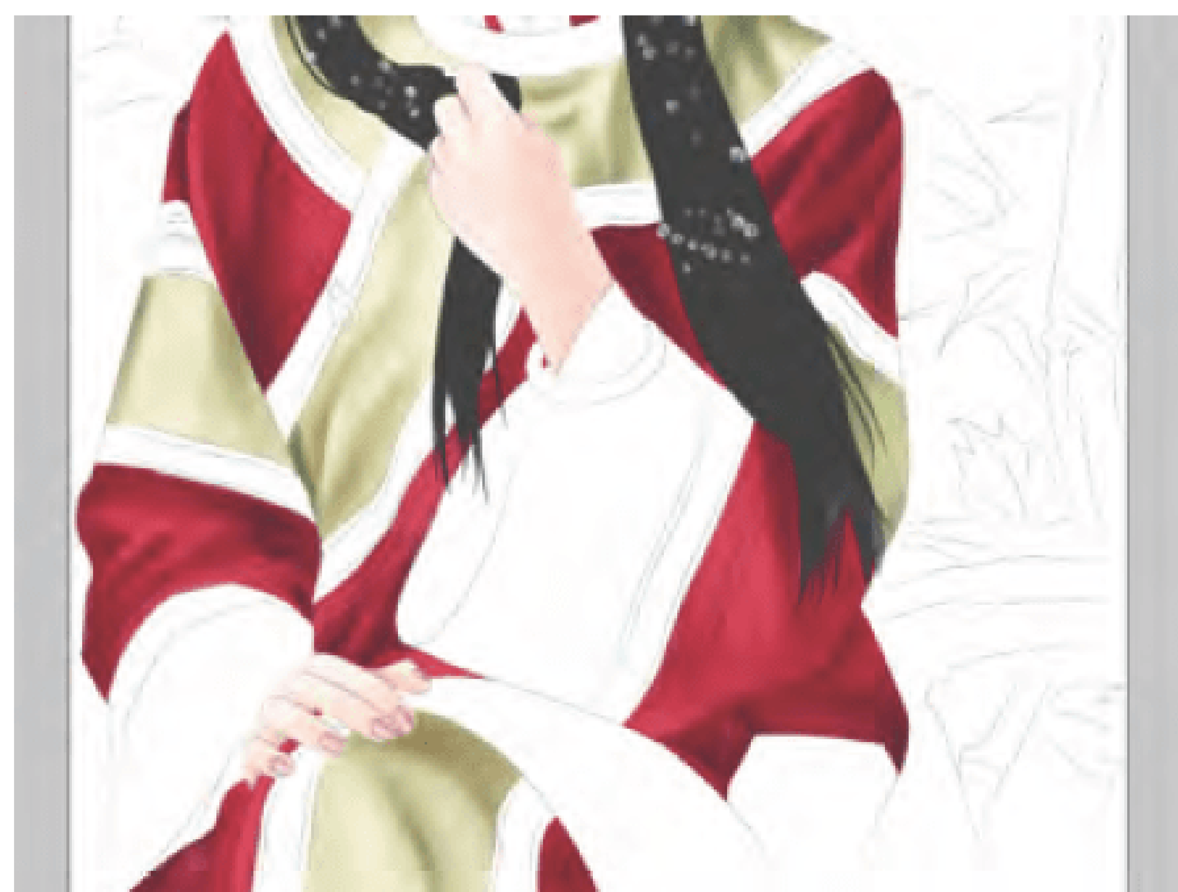


图 5-113

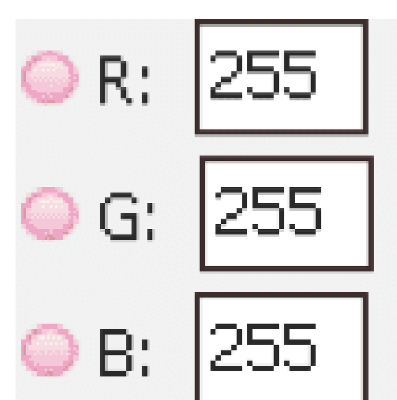



图 5-114

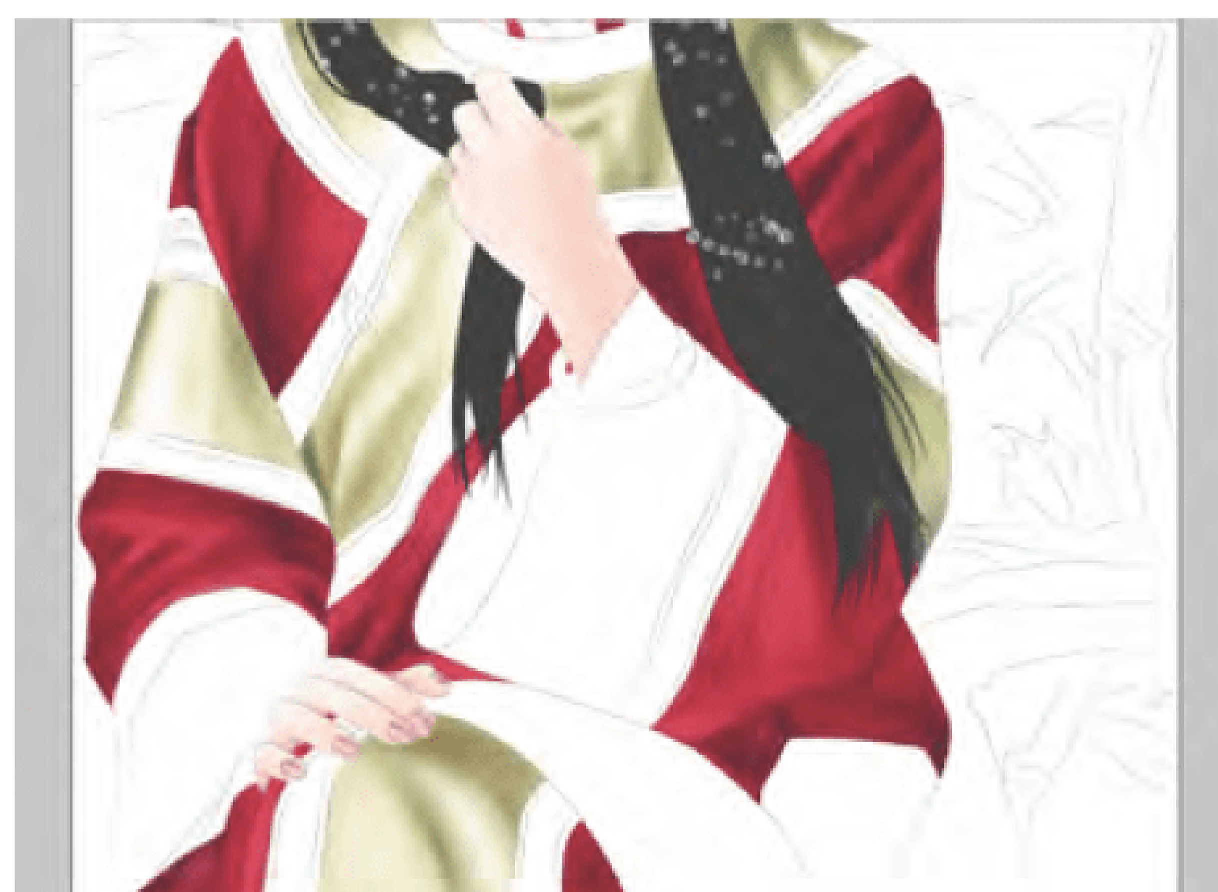


图 5-115



图 5-116



图 5-117

08 第 2 层亮部颜色值为（R：77，G：88，B：119），绘制效果如图 5-118 所示。

09 使用"喷枪硬边圆形"画笔，将画笔大小调整成 4，不透明度为 70%，选取一种颜色为衣服 3 添加条纹。颜色的值为（R：113，G：109，B：120），效果如图 5-119 所示。



图 5-118



图 5-119

**10** 在“衣服 1”图层上新建一图层，命名为“衣服条纹”。选取一种颜色作为条纹的基本色（R：232，G：219，B：213），用“喷枪硬边圆形”画笔为条纹上色，效果如图 5-120 所示。

**11** 用同样的画笔绘制条纹的明暗关系，这里的颜色可以不用重新选择，直接从条纹的周围及衣服上吸取颜色来绘制。画笔不变，不透明度为 40%，这样吸取的颜色来绘制会使条纹看起来更能与衣服融合，完成后的效果如图 5-121 所示。



图 5-120



图 5-121

**12** 用白色给衣服条纹添上高光。其中画笔不变，完成后的效果如图 5-122 所示。

**13** 在“衣服条纹”图层上面新建一图层，命名为“纽扣”。然后选择一种颜色（R：53，G：66，B：84）为纽扣上色，效果如图 5-123 所示。

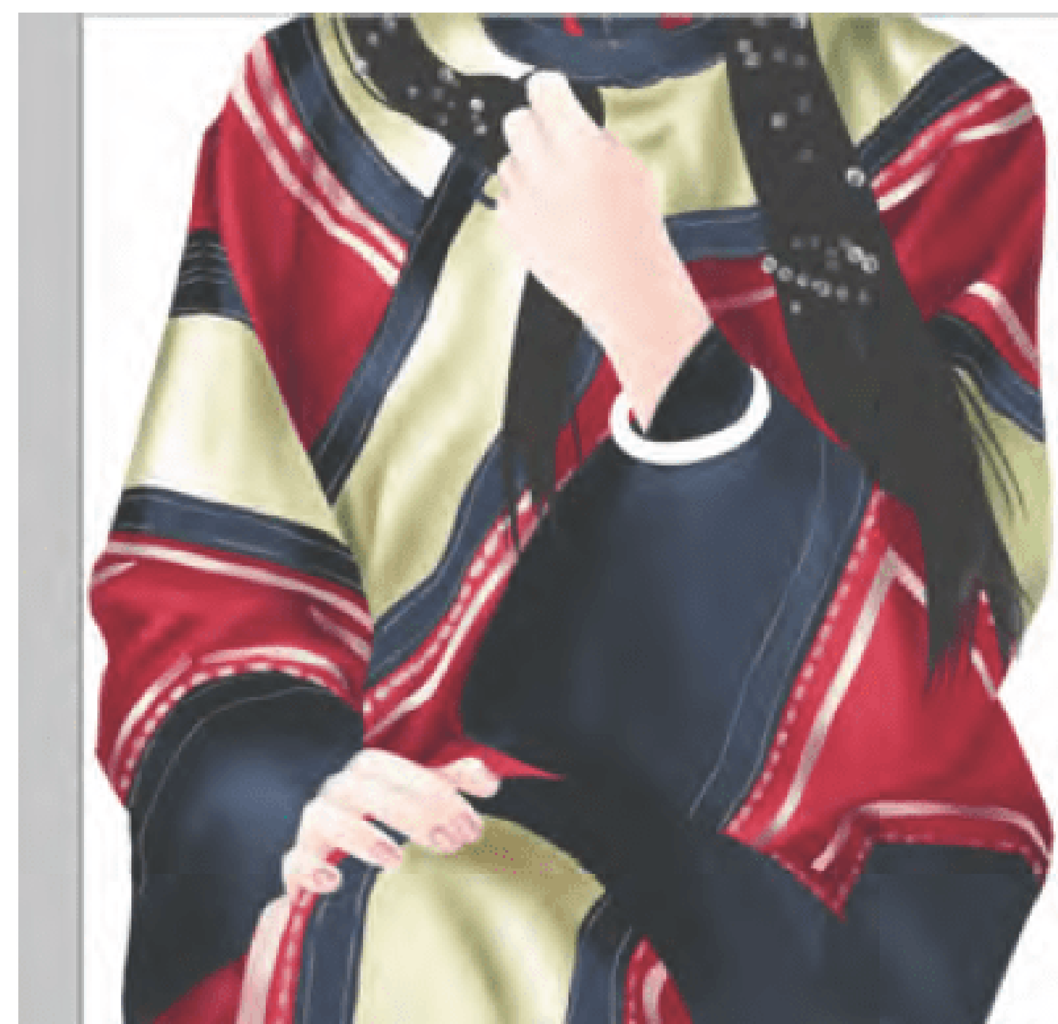


图 5-122

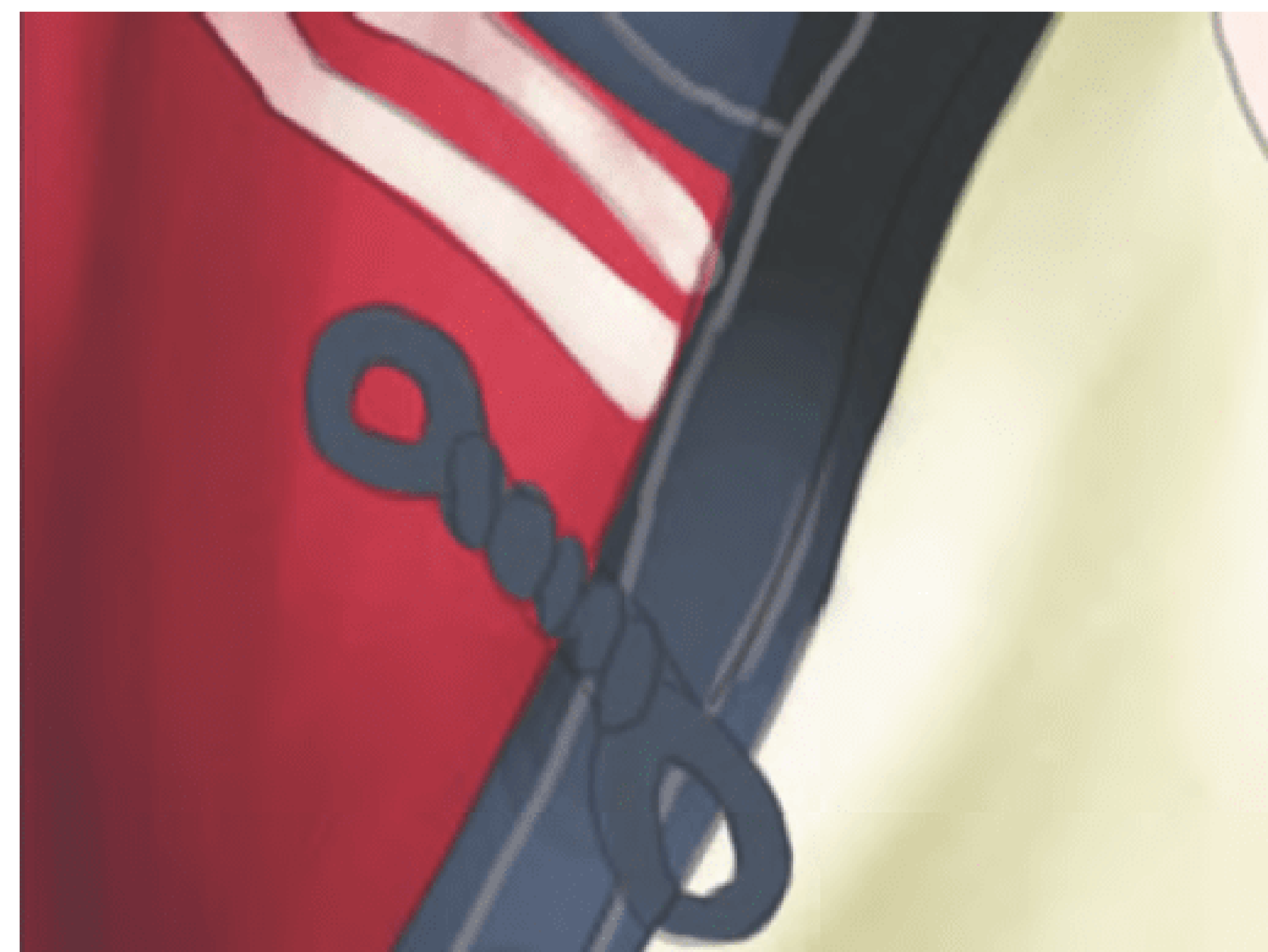
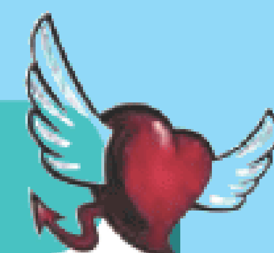


图 5-123

**14** 在“纽扣”图层上新建一透明图层，命名为“手镯”。画笔不变，选取一种颜色（R：184，G：191，B：207）为手镯铺至基本色，效果如图 5-124 所示。

**15** 用“喷枪硬边圆形”画笔，画笔不透明度为 40%，分别绘制出手镯的暗部和亮部色彩。其中暗部颜色值如图 5-125 所示，绘制效果如图 5-126 所示；亮部颜色值如图 5-127 所示，绘制效果如图 5-128 所示。



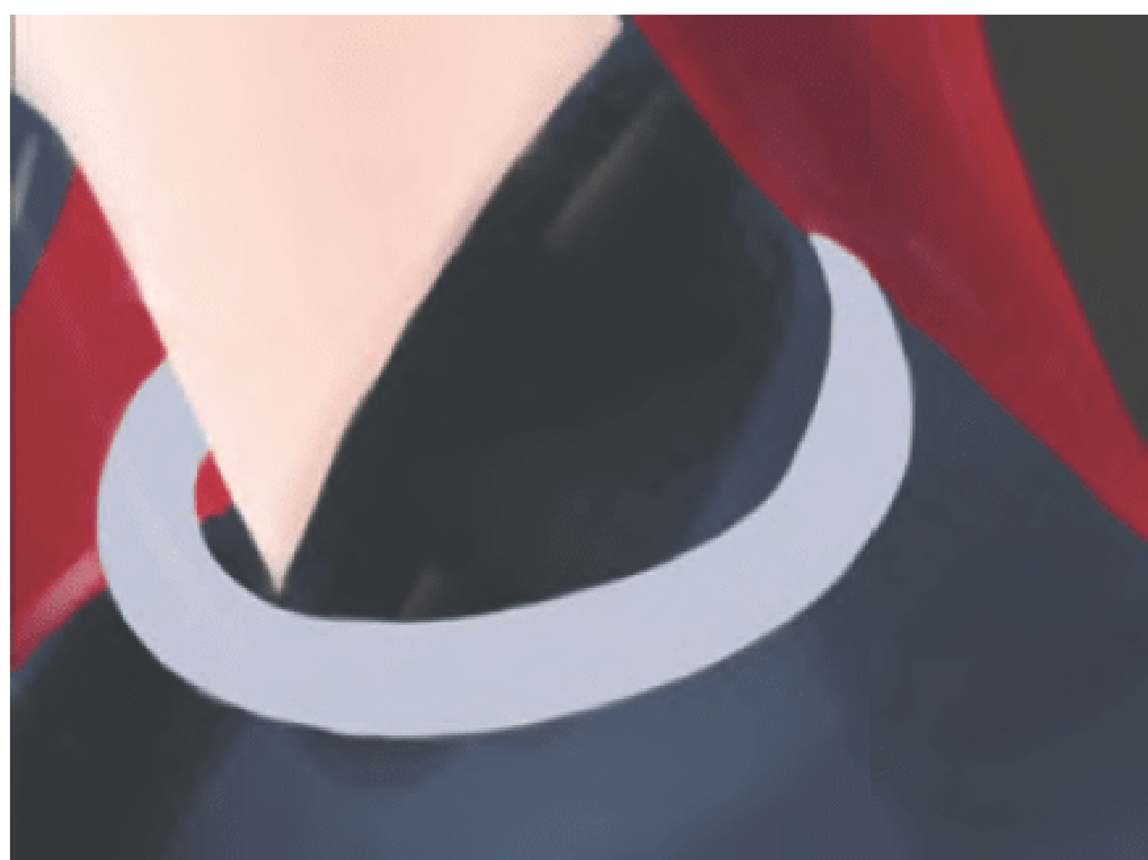


图 5-124

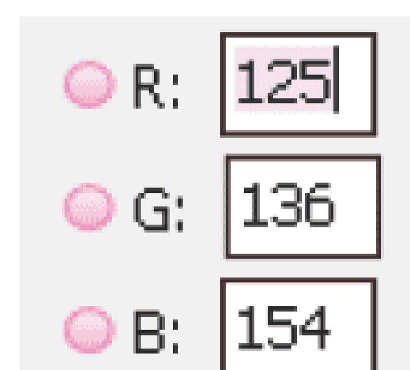



图 5-125

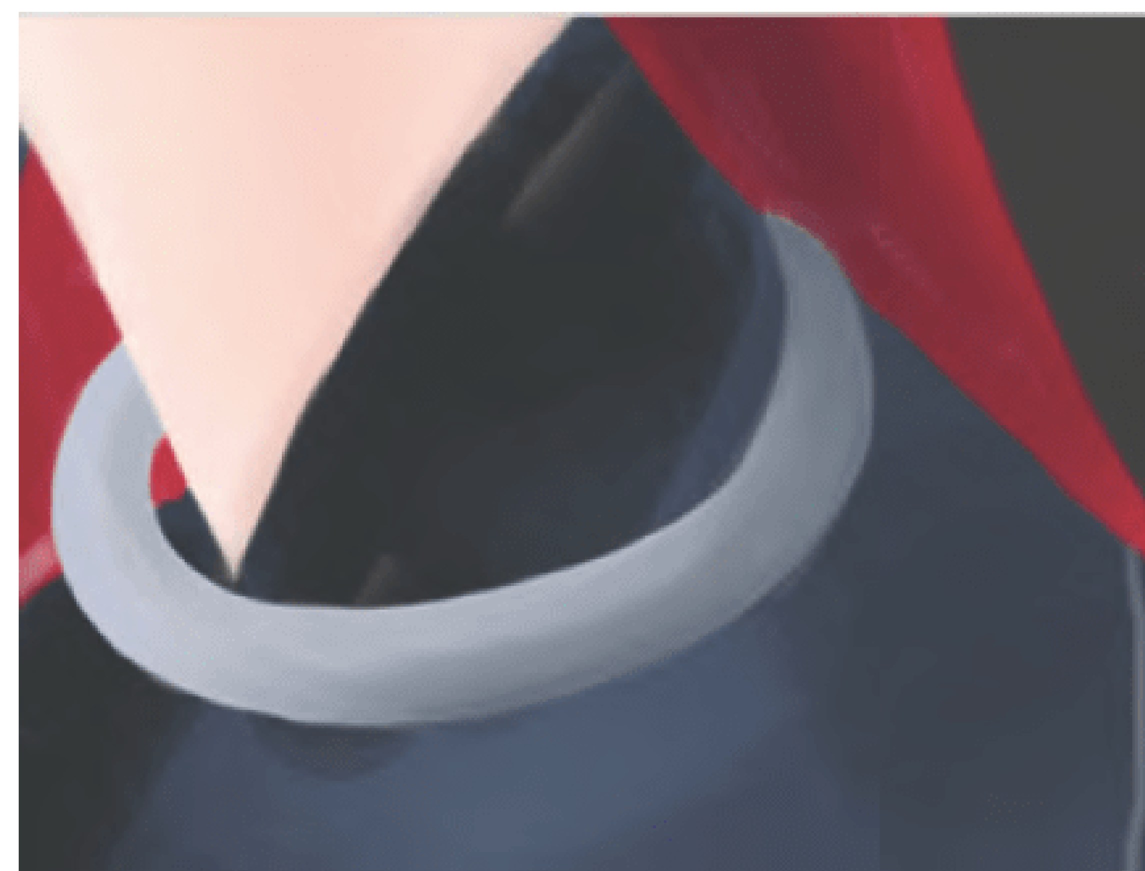


图 5-126

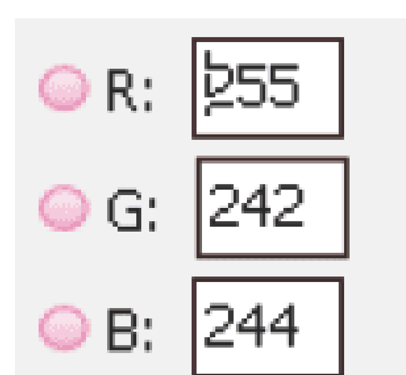



图 5-127

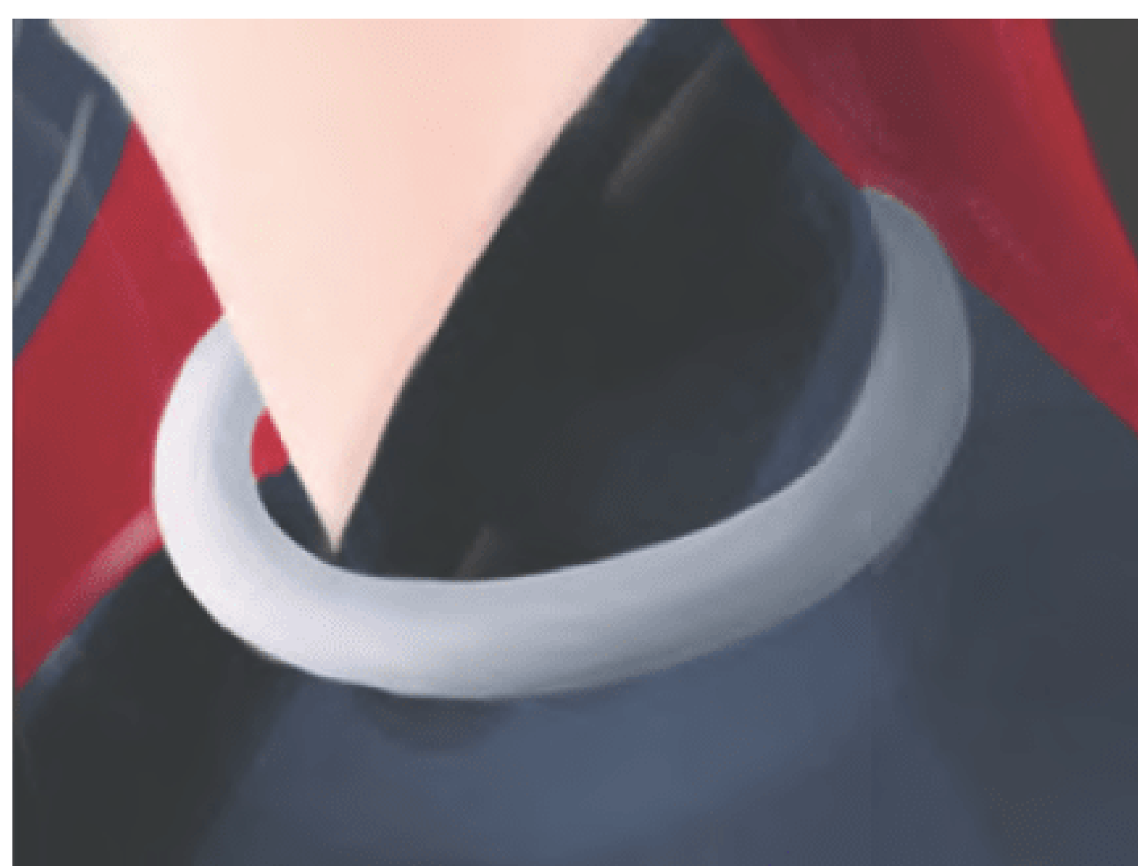


图 5-128

16 最后完成的效果图如图 5-129 所示。



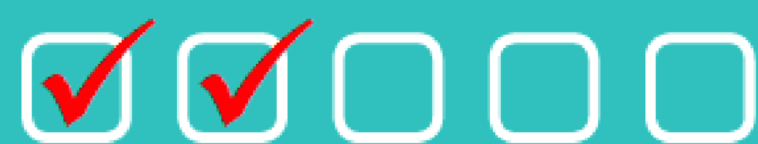
图 5-129

## 5.6 上机练习

根据光盘路径“源文件与素材\第 5 章\上机练习”，打开源文件，按如图 5-130 所示的效果进行上色。



图 5-130



# 第6章

The 6st Chapter



## 用Photoshop CC绘制卡通美少女

卡通漫画的特点主要表现在于手法多样、造型多变、可爱幽默、富有情趣。在现代艺术高速发展的今天，卡通画作为一种大众式的艺术形式，以它幽默性、易读性、快餐性等特点。本章将介绍如何使用Photoshop绘制一个俏皮可爱的卡通美少女。







## 6.1 案例说明

本例将绘制一个俏皮可爱的卡通美少女。画面运用深紫色和浅蓝色相间搭配的配色方式，打破了色相顺序，给人一种轻松活泼的美感，人物和背景虚实的变化让整个画面主次分明，天空云彩的纵深感的表现为画面增添了意想不到的效果，最终效果如图 6-1 所示。



图 6-1

### 1. 画面分析

背景画面的虚实变化，让整幅作品的层次更加丰富。背景的云彩天空的虚画法和人



物的详细刻画形成鲜明的对比，让人物更为突出，而背景的蓝色天空更为整幅画面提升了亮色。

人物通过运用深紫色和浅蓝色的对比效果，用浅黄色和粉色等颜色的间隔方法，主色调和分色调穿插的方法，给人一种自由而充满活力的感觉。

画面上白色的大量运用，弥补了对方颜色上的不足，实现了画面颜色的丰富性。

构图为左右结构，对角线产生了极强的动态感，表现出前后纵深的效果。人物出现在黄金分割点的位置上，会让人物很显眼，抓住眼球，如图 6-2 所示。

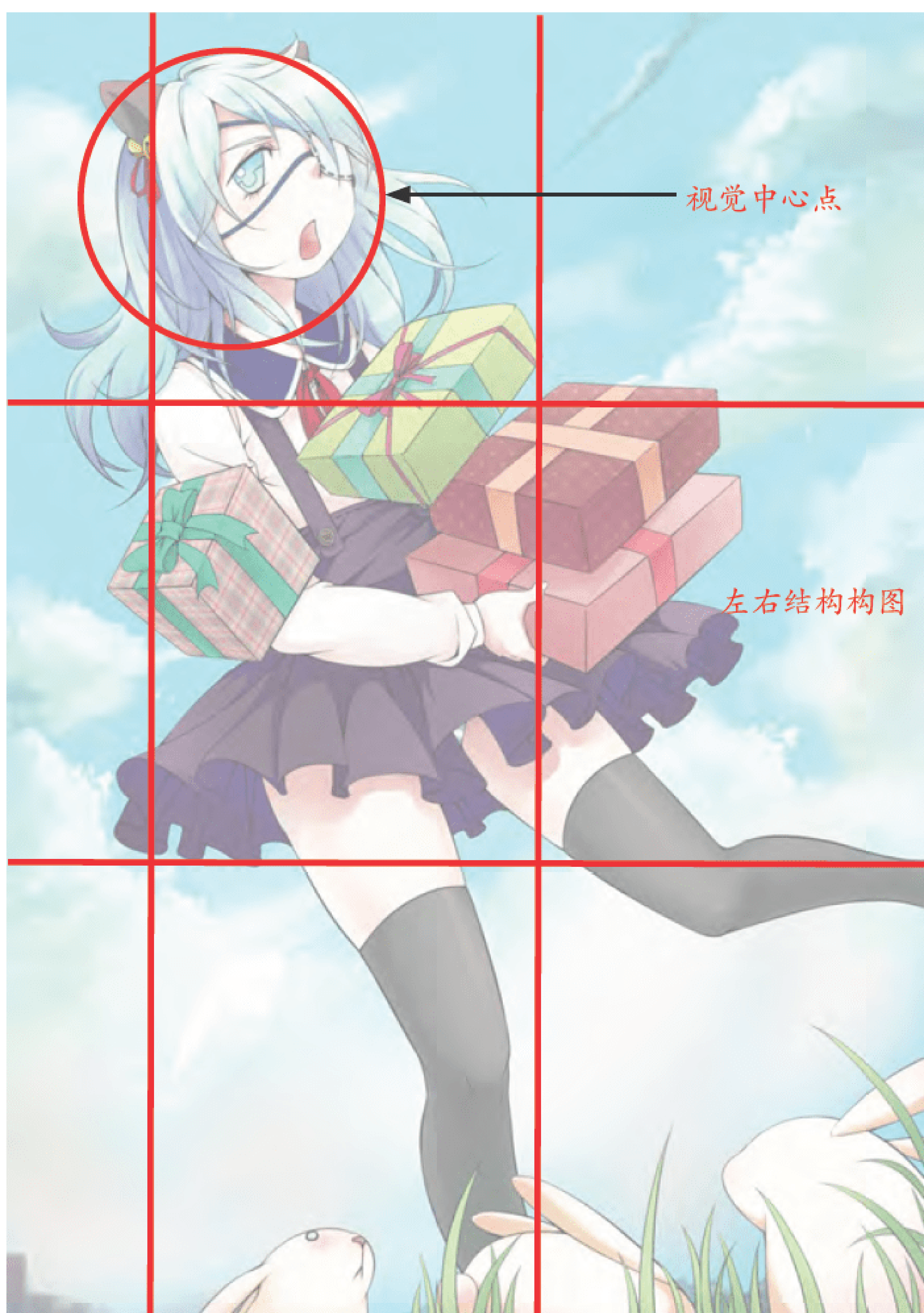



图 6-2

## 2. 技能分析

本例绘制过程中需要使用钢笔工具、魔棒工具和画笔工具，让画面达到精细的效果，还利用曲线功能和渲染滤镜，让画面更加精致，如图 6-3 所示。



背景的云彩可以通过画笔工具（粉笔 36 像素）来绘制，颜色可以通过多边形套索工具勾选选区并填充基础色，通过画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）来绘制阴影和细节

（a）



头发通过钢笔工具画出外形和大部分的阴影部分，发梢则用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 90%）画出有虚实变化的阴影，让头发立体感增强，这样绘制出来的头发精细，而且干净利落。高光是通过钢笔工具搭配画笔工具绘制出来的，眼睛可以通过画笔工具来绘制

（b）



通过画笔工具绘制出衣服的褶皱形状和阴影，用画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）画出衣服的受光面，所以衣服能给人光滑布料的感觉

（c）

图 6-3

## 6.2　制作步骤

### 6.2.1　绘制线稿

**01** 执行“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，设置“宽度”为 21 厘米，“高度”为 29.7 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，单击“确定”按钮，新建一个图像文件。



02 新建一个图层，重命名为“草图”，并将前景色设置为（R:0，G:0，B:0），如图 6-4 所示。

03 单击画笔工具，在属性栏中设置画笔为“喷枪钢笔不透明描画 9 像素”，如图 6-5 所示。

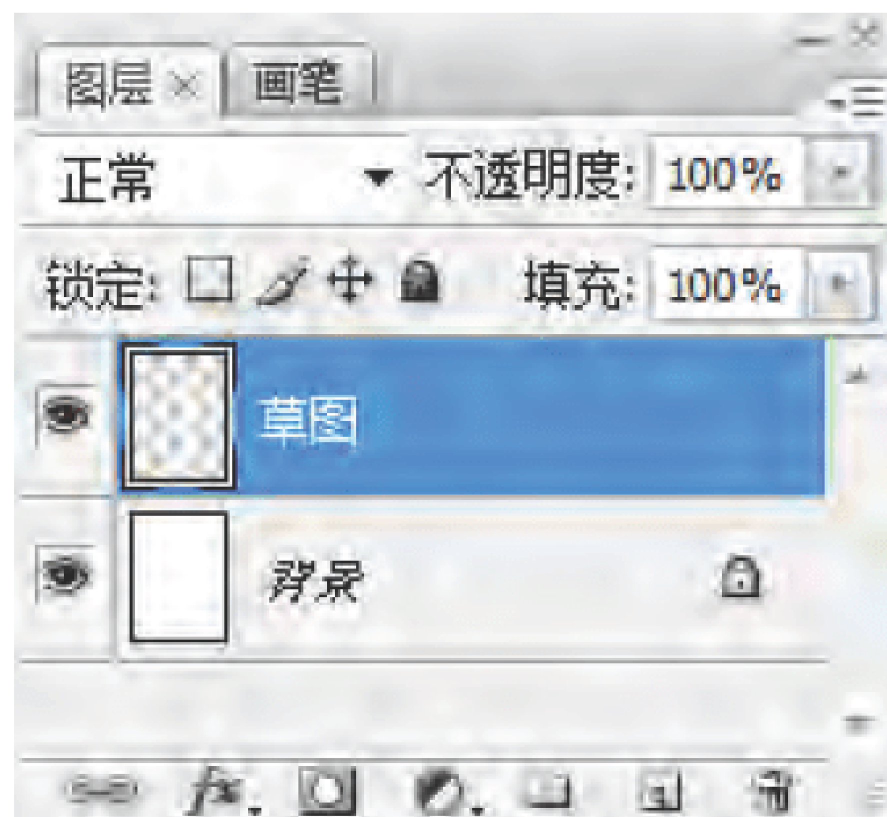



图 6-4

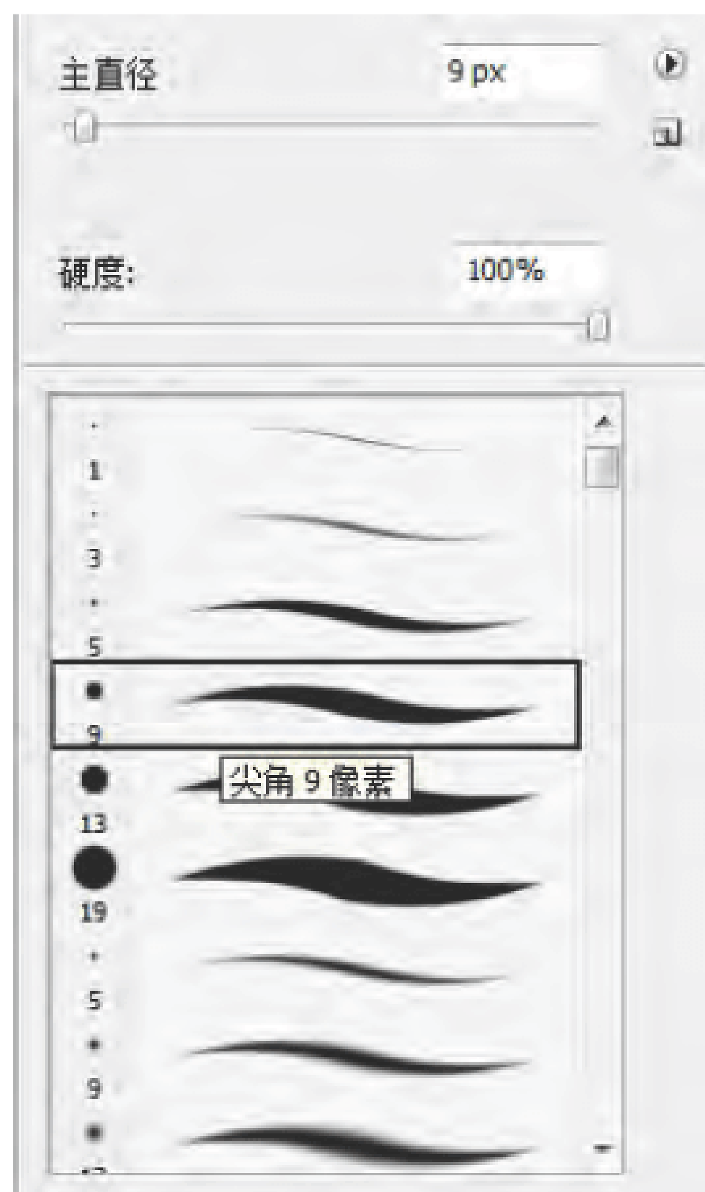



图 6-5

04 设置完成后，在画面中绘制草图。首先确定画面的构图为左右构图，将人物和背景天空云彩的位置确定好。人物要放在左面的黄金分割线上，这样符合人们欣赏的视觉规律，如图 6-6 所示。然后用画笔工具和橡皮擦工具仔细刻画草图，人物造型要活泼可爱，注意近处的人物大，远处的背景小而虚。

05 将“草图”图层的“不透明度”设置为 14%，如图 6-7 所示。然后再新建一个图层，并重命名为“线稿”，如图 6-8 所示。

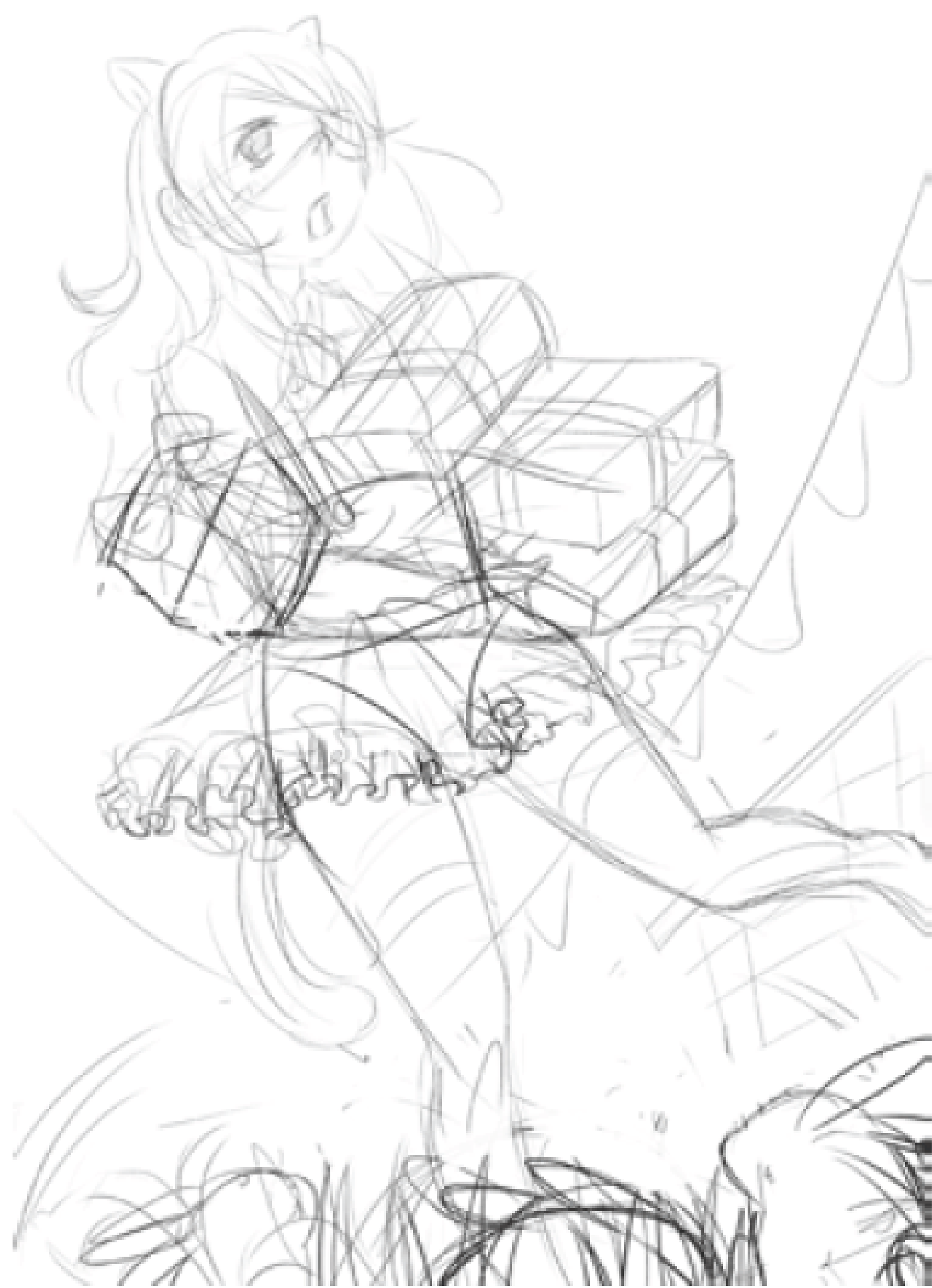


图 6-6

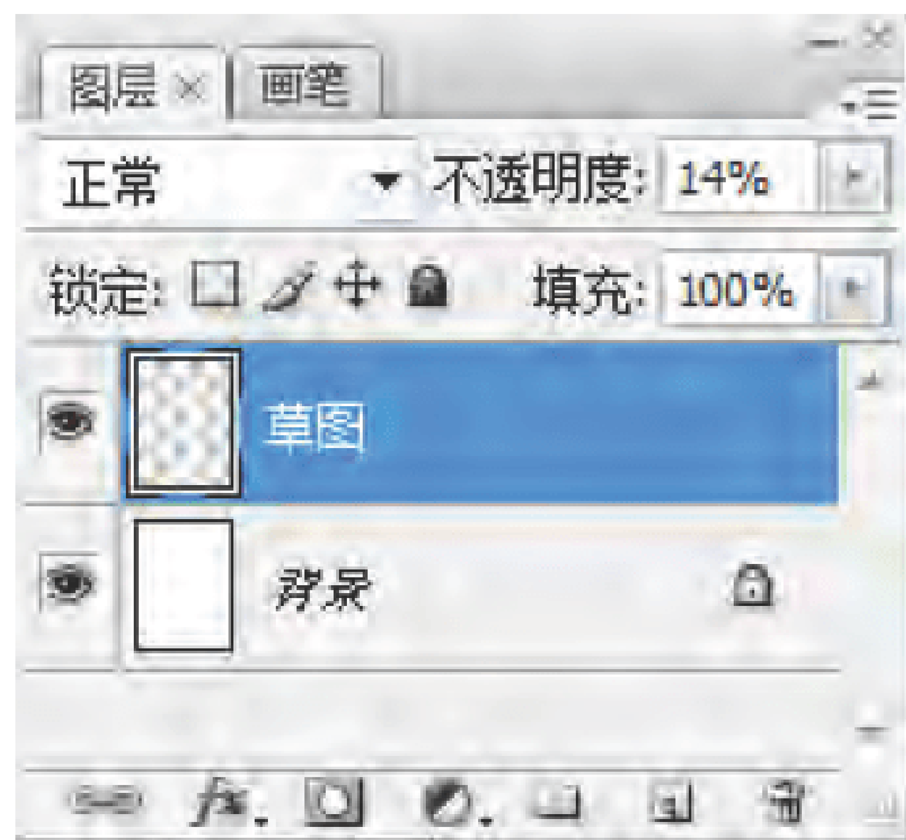



图 6-7

06 将前景色设置为深褐色（R:84，G:51，B:42），然后在“线稿”图层中描绘线稿，如图 6-9

所示。

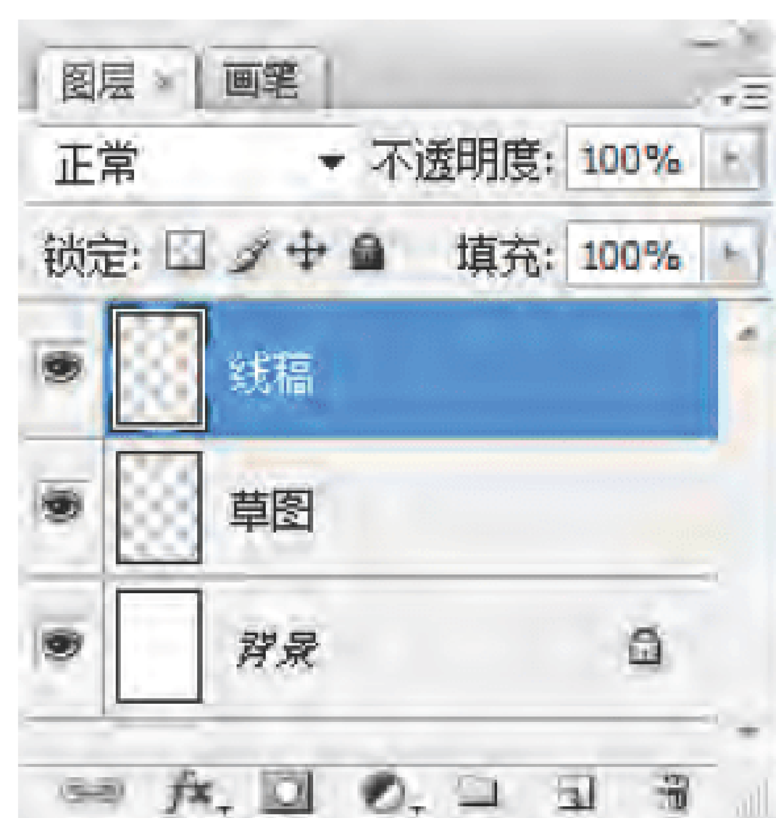



图 6-8



图 6-9

**提示** 画时注意人物的姿势，要画出人物与背景天空、前景草地之间的关系，人物抱着盒子半倾斜的姿势是难点。

**07** 将前景色设置为深褐色（R：84，G：51，B：42），依次将头发和衣服描绘出来，如图 6-10 所示。

**提示** 头发的线条要流畅，才能画出飘逸的头发，还要注意头发的走向；眼睛要画得大而有神，才能体现出女孩的可爱之处，本图的难点在于各种花边的绘制上。

**08** 图中衣服的褶皱不要画太多，否则会让画面看起来很沉闷。衣服的褶皱要顺着人体的结构画，这样看起来才能顺理成章。尤其是女生的裙子，因为是成整体的，所以要画出体积感比较困难，最后，裙摆上的花边要顺着裙子的浮动走向摆动，最后效果如图 6-11 所示。



注意头发的走势和线条的流畅性

图 6-10

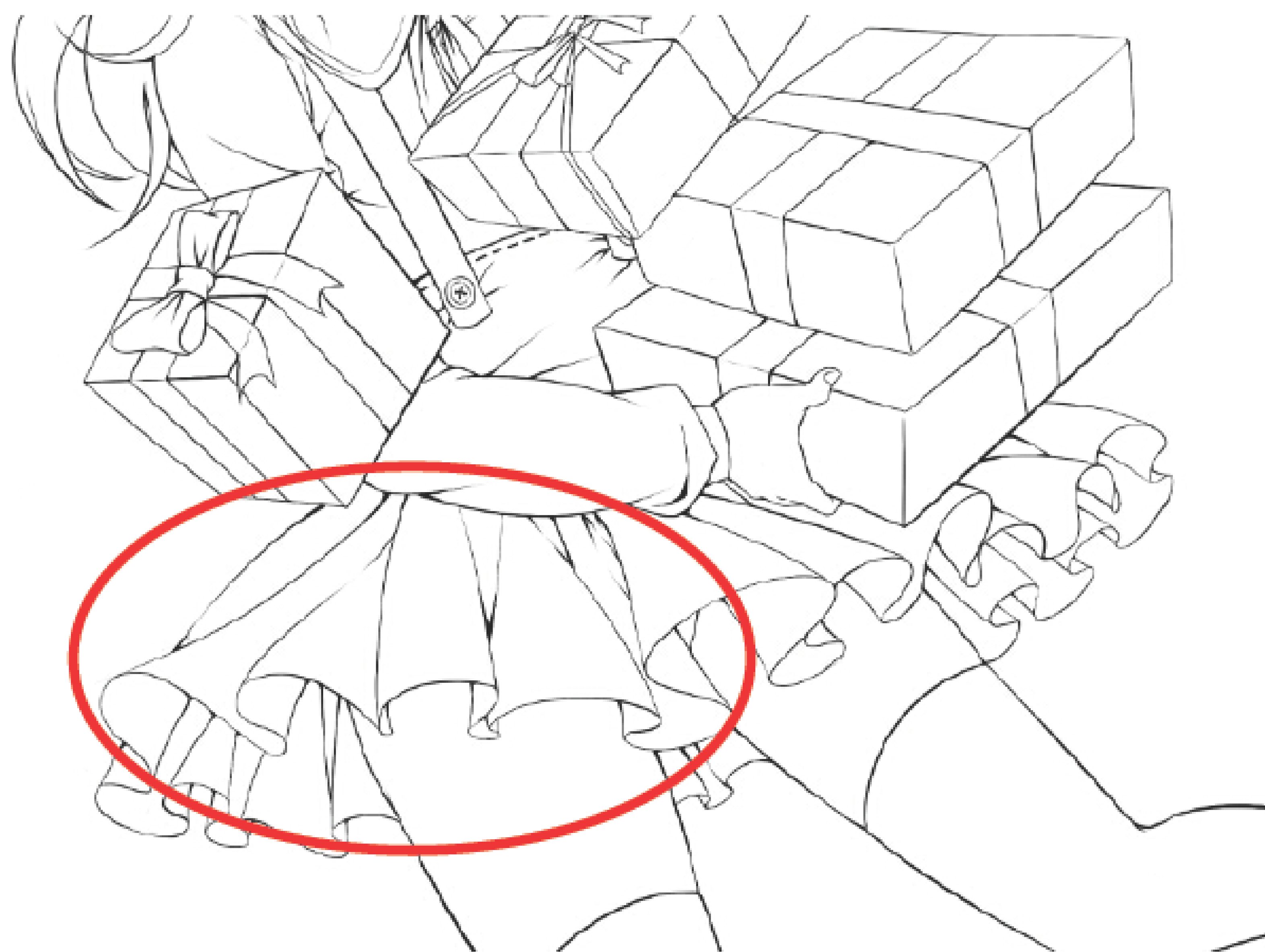


图 6-11



**09** 女生的头发都很长，下面使用钢笔工具绘制飘逸的长发，如图 6-12 所示。

**10** 将“线稿”图层的属性设置“为正片叠底”，正片叠底的图层效果在于线条可以映出“线稿”图层下面的颜色，可以增加丰富性，完成后的效果如图 6-13 所示。



图 6-12

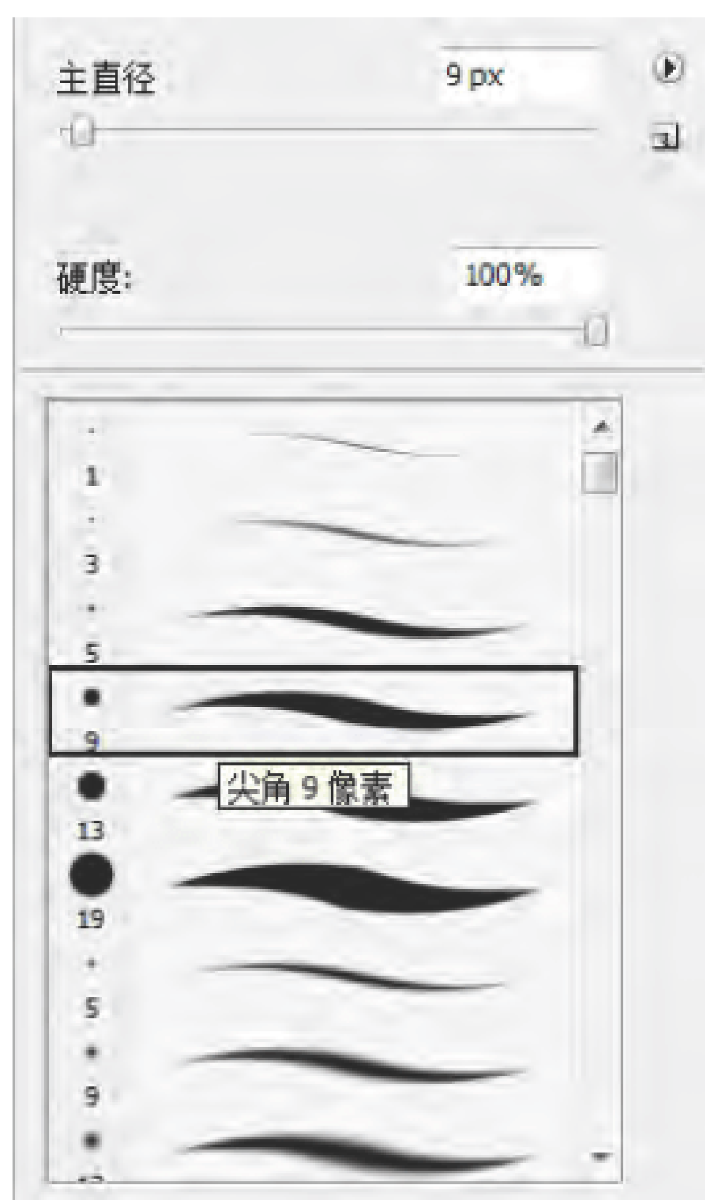


图 6-13

## 6.2.2　绘制基础色及阴影色

**01** 在“线稿”图层的下面新建需要的图层组（快捷键为 Ctrl+G），分别重命名为“皮肤”、“衣服”、“头发”、“细节”和“背景”图层。

**02** 选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量100%），像素大小根据实际调节，如图 6-14 所示。




（a）




（b）

图 6-14

**03** 设置前景色为（R：255，G：246，B：222），在基础色的“皮肤”图层组中用多边形套索工具勾选出皮肤的选区范围，如图 6-15 所示。

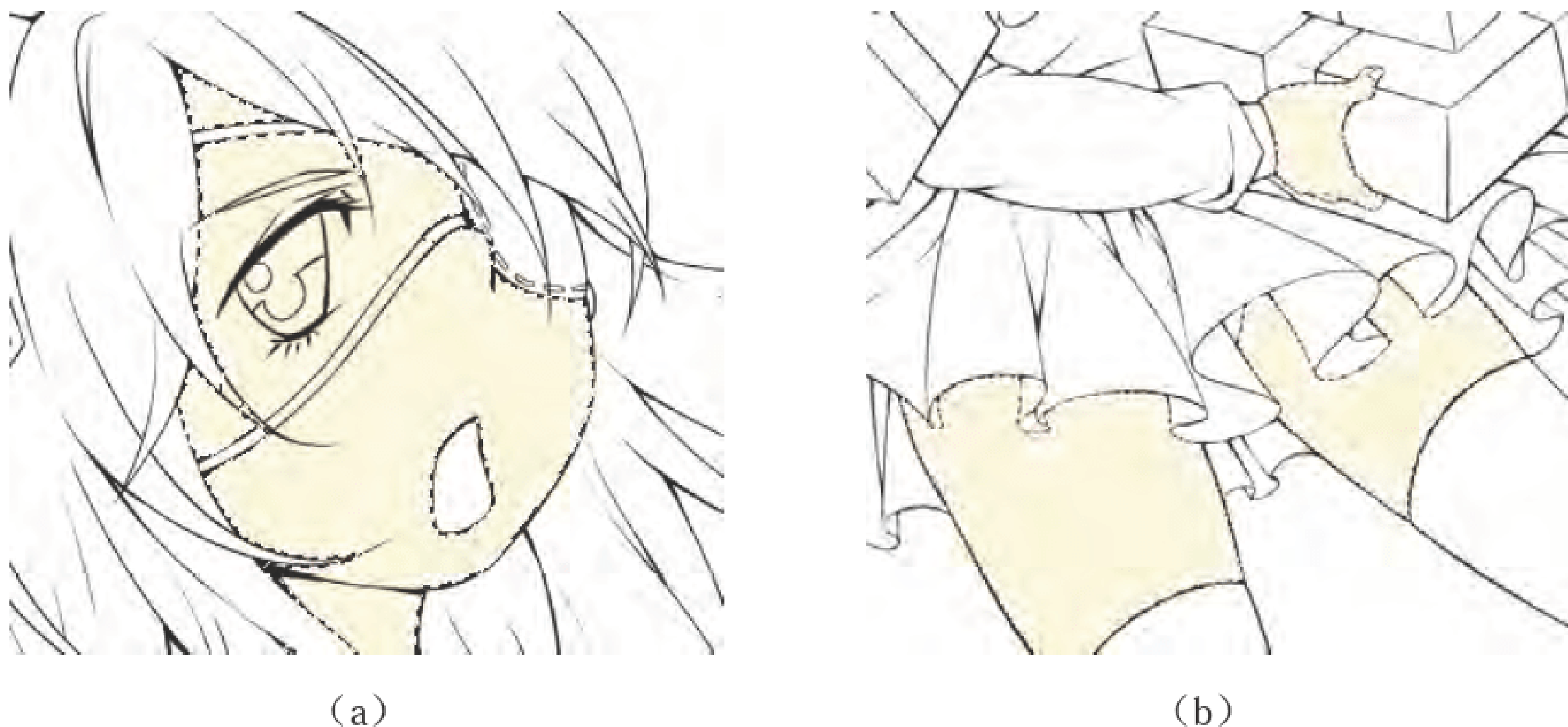

（a）　　（b）

图 6-15

**04** 设置前景色为（R:216,G:154,B:150）,在基础色的“皮肤”图层组中选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）描绘皮肤的暗部色彩，按照五官的结构来绘制初步的阴影。因为女孩的肤色较白，所以皮肤的阴影色可以选偏红些的暗色，如图 6-16（a）所示。因为同样是人物面光，光源来自于人物的上方和前方，所以左边的嘴部为强烈的受光面，在颜色的选择上也可以做到明显的对比，如图 6-16（b）所示。

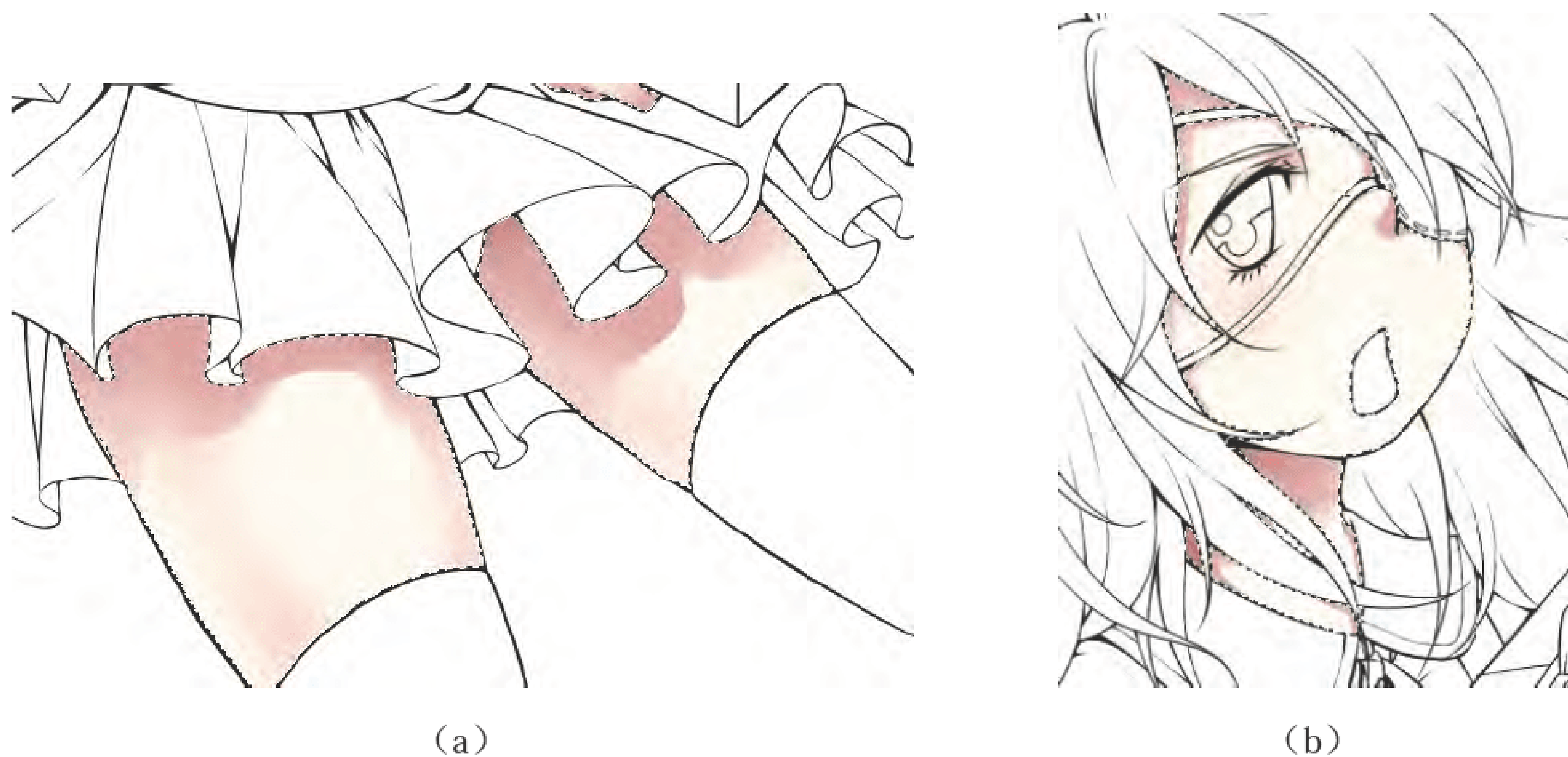

（a）　　（b）

图 6-16

**05** 设置前景色为（R：199，G：248，B：232），在基础色的“头发”图层组利用多边形套索工具勾选出头发的选区范围进行填色。然后在“头发”图层组新建一个图层，设置前景色为（R：114，G：175，B：215），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的暗部阴影。绘制头发阴影的技巧在于阴影要顺着头发的曲线结构绘制，如图 6-17 所示。





图 6-17

**06** 新建一个图层，设置前景色为（R：114，G：128，B：184），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）再次绘制头发的暗部，但是头发前面的部分由于远离光源，为了加强头发阴影所形成的立体感，所以呈现的颜色是偏青蓝色的，可以适当添加一些红色的环境色，如图 6-18 所示。



图 6-18

**07** 分别设置前景色为（R:79，G:56，B:81）和（R:255，G:255，B:255），在基础色的“衣服”图层组内利用多边形套索工具勾选出裙子和上衣的选区范围并填色，如图 6-19 所示。

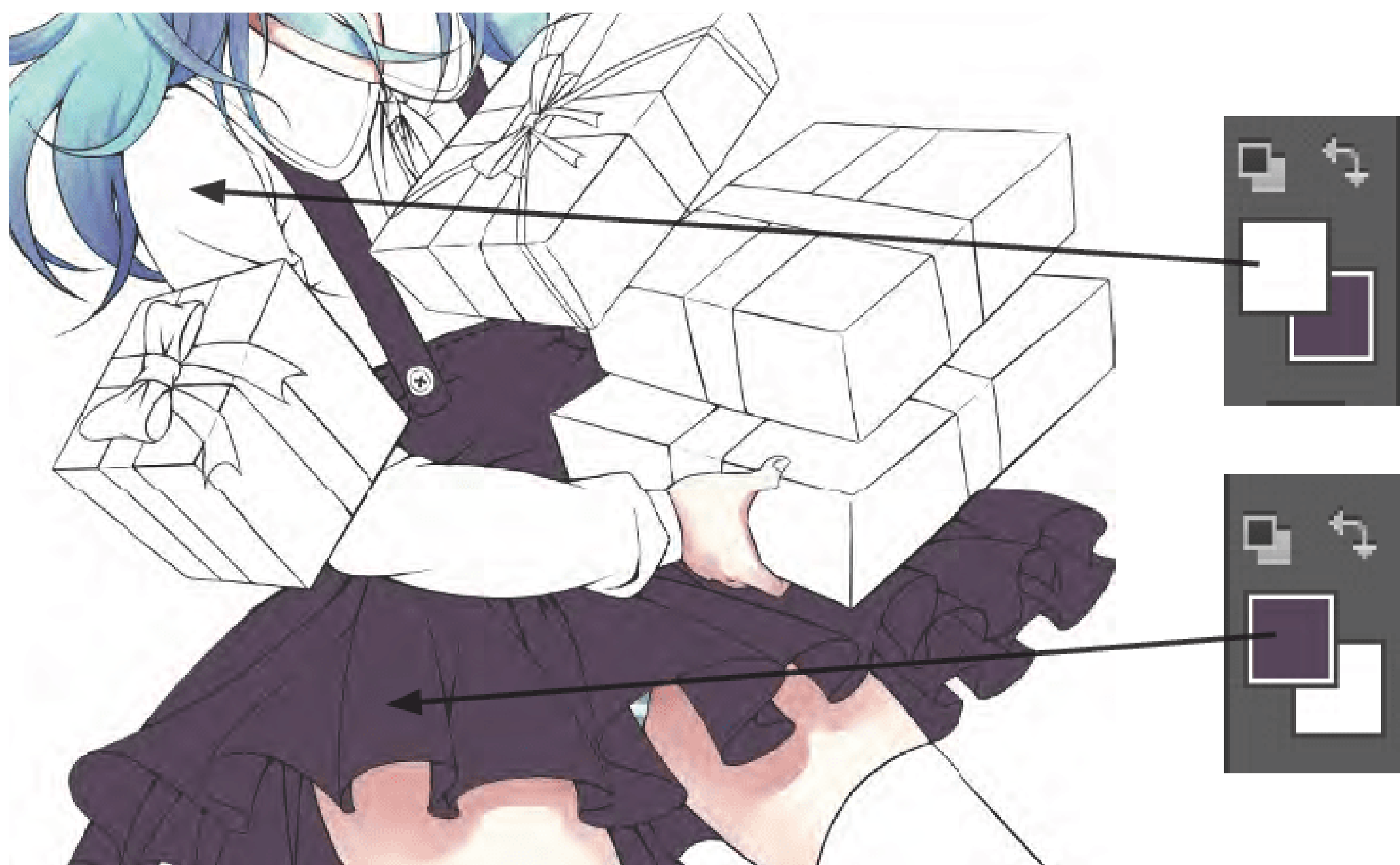


图 6-19

**08** 在“衣服”图层组中新建一图层，设置前景色为（R：243，G：230，B：222），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制白色衣服的暗部，由于受到环境光的影响，衣服的褶皱会产生多种颜色变化，偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏冷色，如图 6-20 所示。

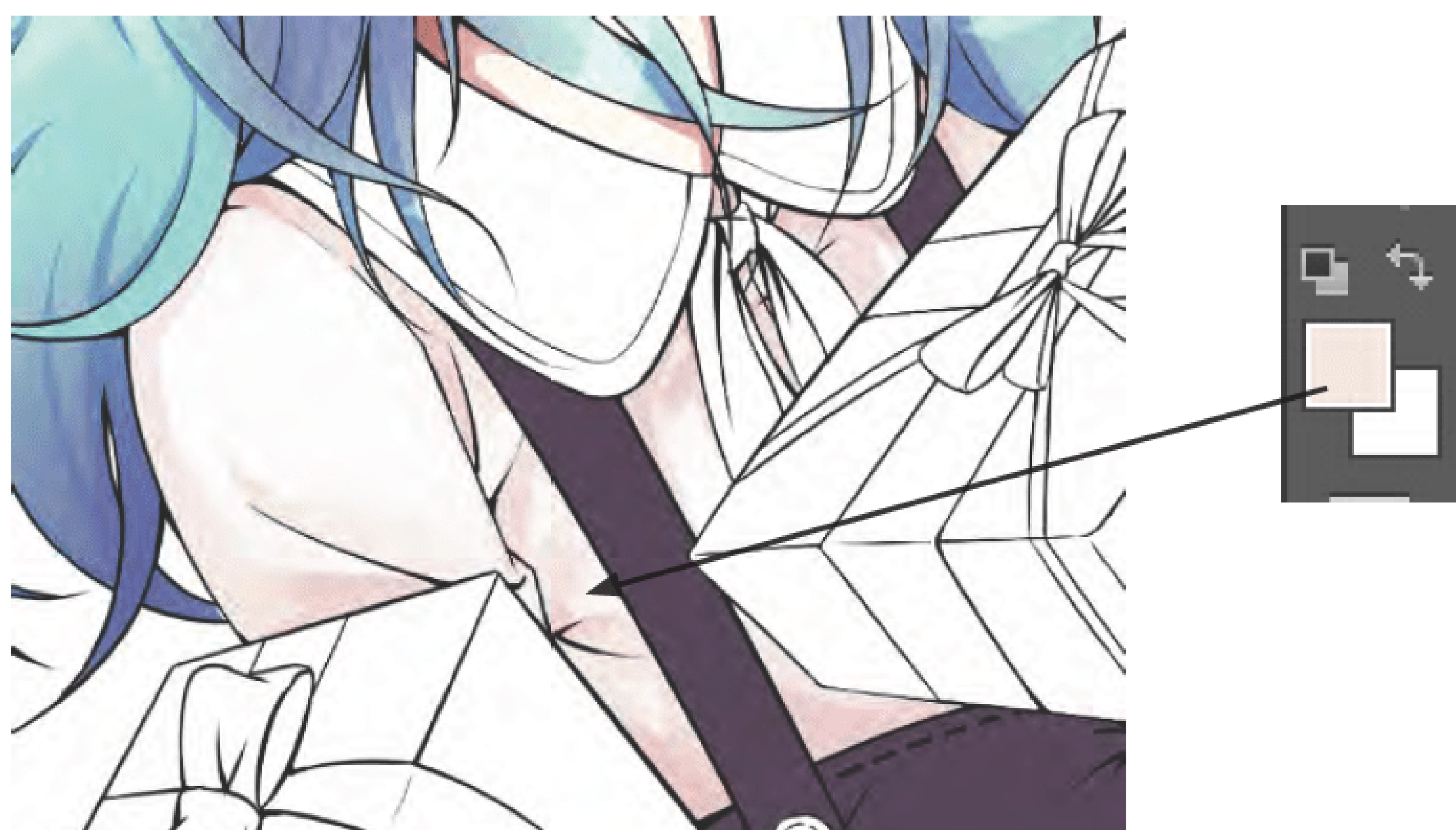


图 6-20

**09** 在“衣服”图层组中新建图层，设置前景色为（R：184，G：142，B：203），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制裙子的暗部，由于受到环境光的影响，裙子的褶皱会产生多种颜色变化，偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏青色，如图 6-21 所示。

**10** 分别设置前景色为（R:58，G:33，B:69）和（R:57，G:31，B:111），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制裙子内侧的暗部，由于受到环境光的影响，裙子内侧的褶皱会产生多种颜色变化，偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏青色，如图 6-22 所示。

**11** 分别设置前景色为（R:36，G:33，B:111）和（R:219，G:17，B:45），在基础色的“衣服”图层组利用多边形套索工具勾选出领结和衣领的选区范围进行填色，如图 6-23 所示。



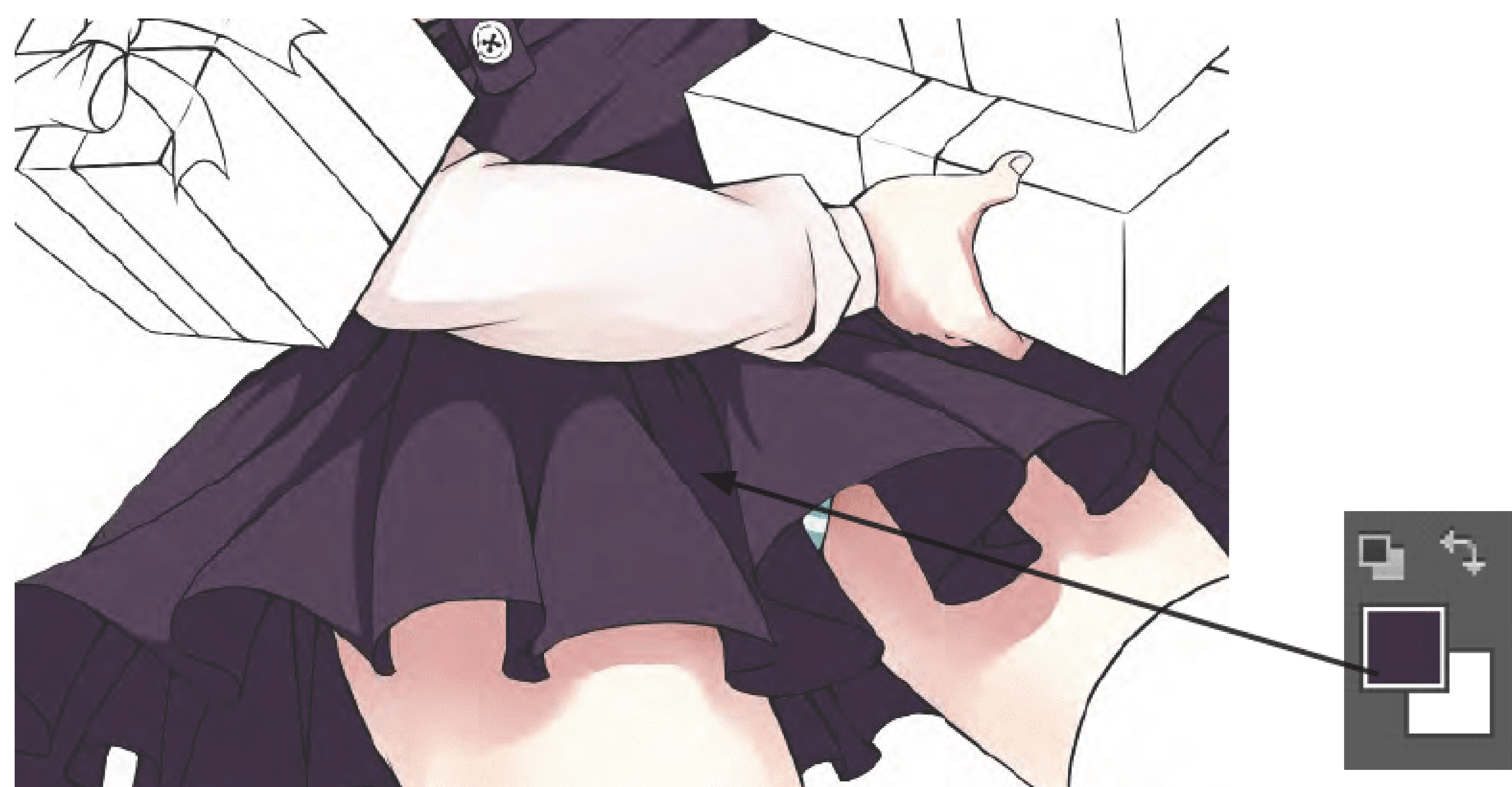


图 6-21

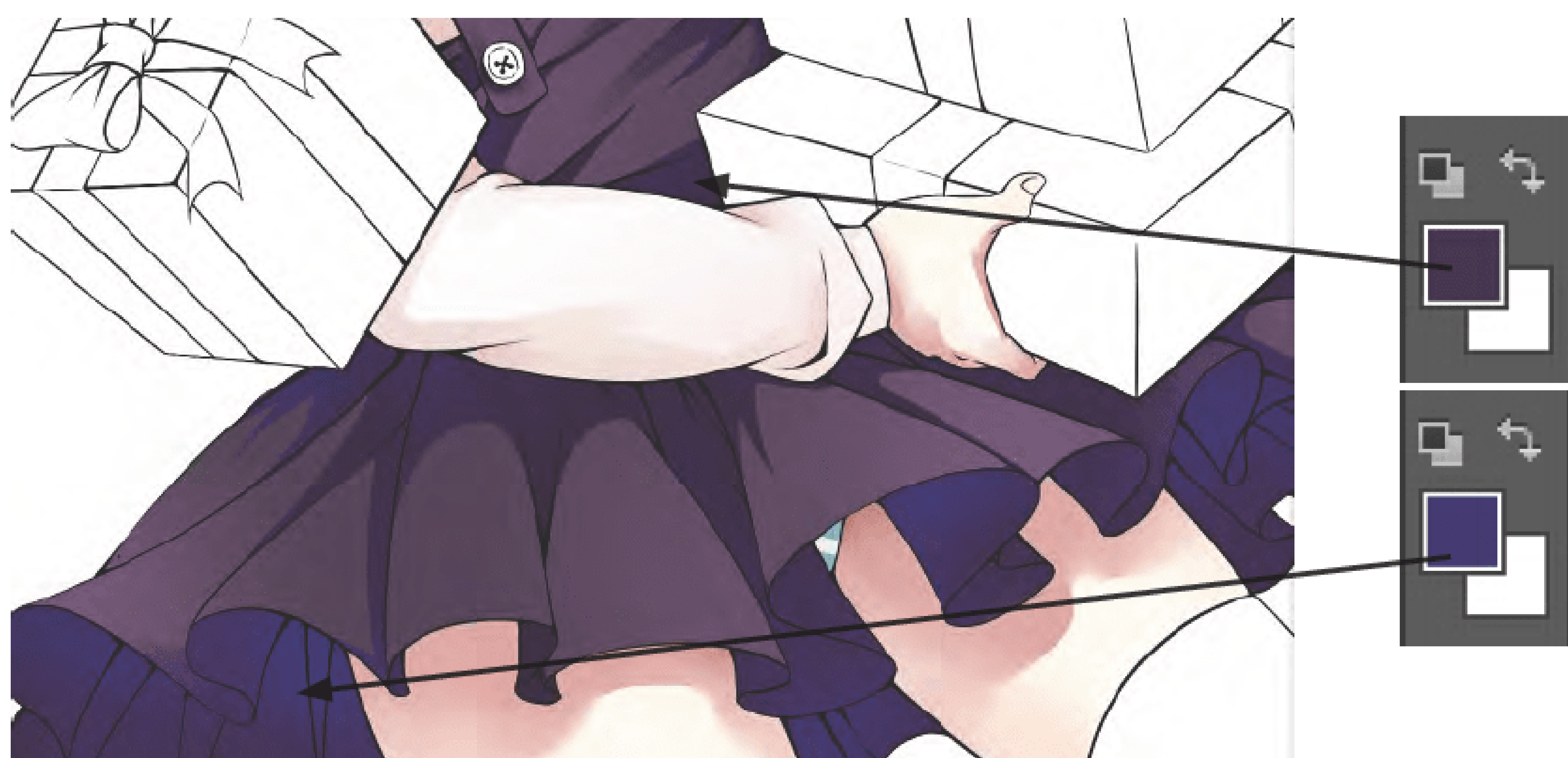


图 6-22

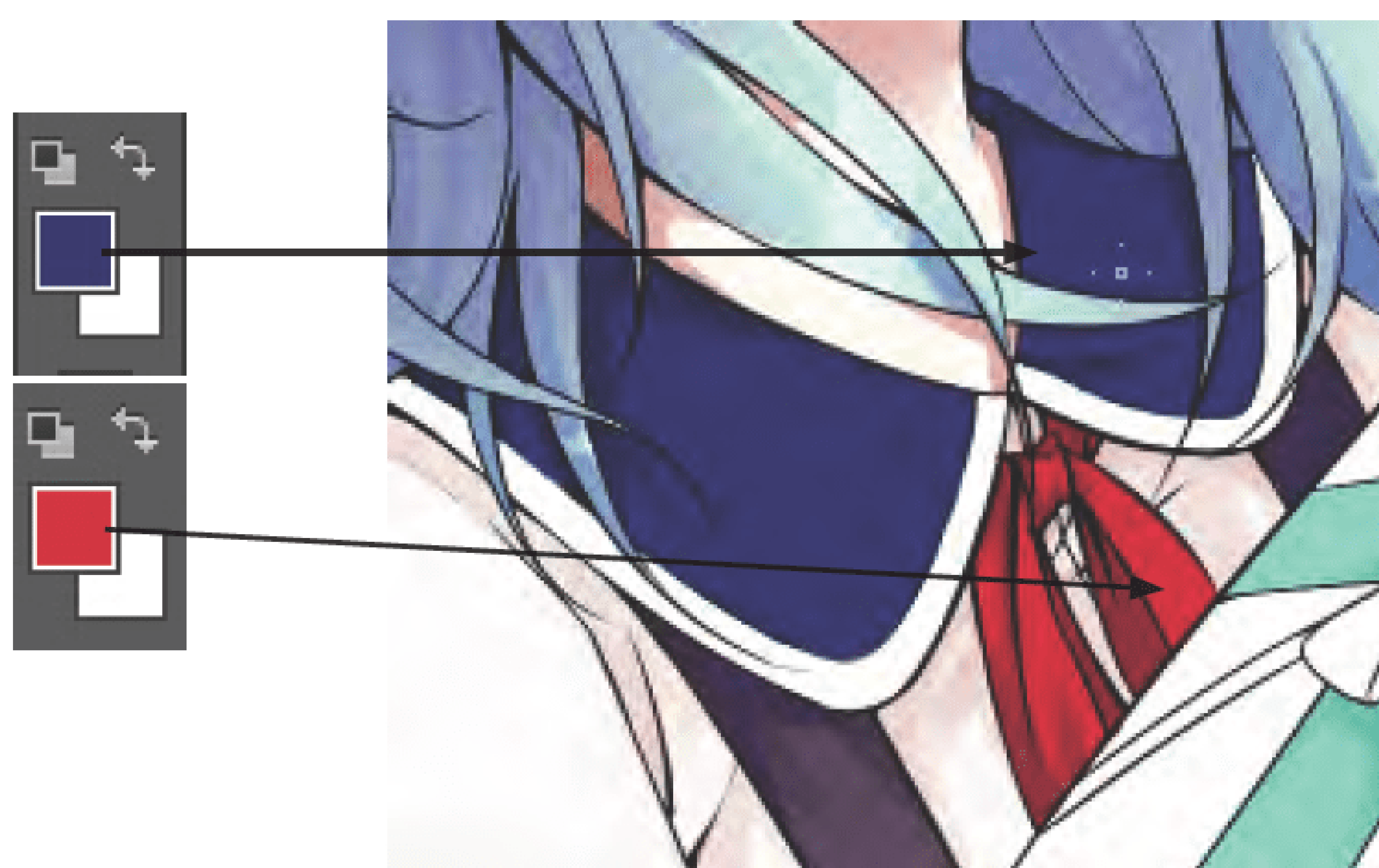


图 6-23

**12** 分别设置前景色为（R：26，G：24，B：75）和（R：141，G：26，B：42），选择画笔

工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制领结和衣领的暗部，如图 6-24 所示。



图 6-24

**13** 分别设置前景色为（R：118，G：115，B：114）和（R：253，G：255，B：46），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制猫耳朵及铃铛头饰，如图 6-25 所示。




图 6-25

**14** 设置前景色为（R：125，G：121，B：120），在基础色的“衣服”图层组利用多边形套索工具勾选出袜子的选区范围进行填色；分别设置前景色为（R：70，G：76，B：73）和（R：138，G：134，B：133），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制袜子的阴影部分和高光，如图 6-26 所示。

**15** 分别设置前景色为（R：202，G：147，B：168）、（R：220，G：230，B：135）、（R：148，G：81，B：102）和（R：228，G：159，B：165），在基础色的“衣服”图层组利用多边形套索工具勾选出袜子的选区范围进行填色。



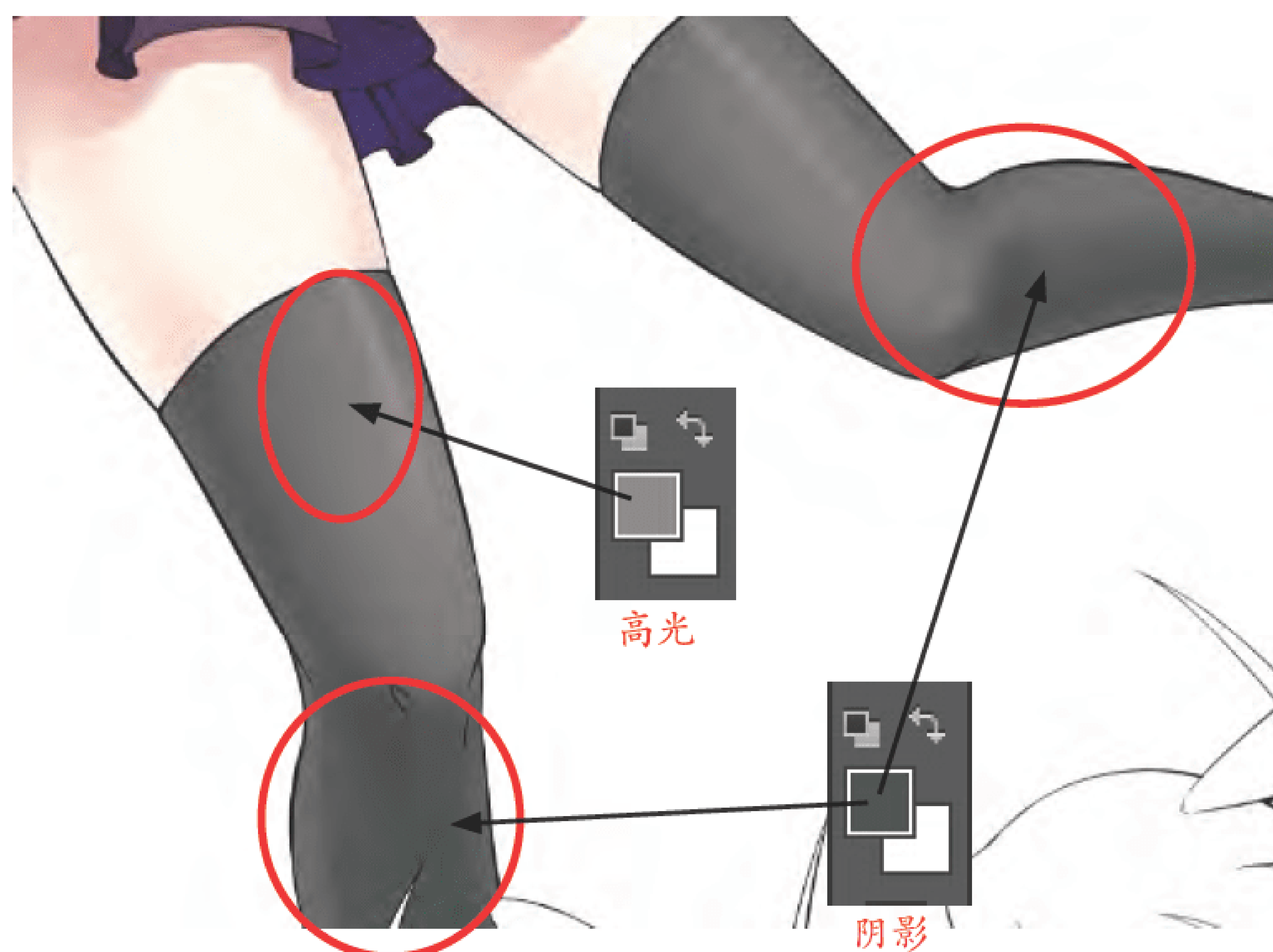



图 6-26



小诀窍

人体是一个圆柱体，所以腿在画阴影的时候可以选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量100%）涂抹，阴影集中在腿部膝盖骨的下方。

**16** 分别设置前景色为（R：155，G：95，B：119）、（R：144，G：175，B：91）、（R：115，G：38，B：75）和（R：202，G：101，B：110），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制盒子的阴影部分，如图 6-27 所示。

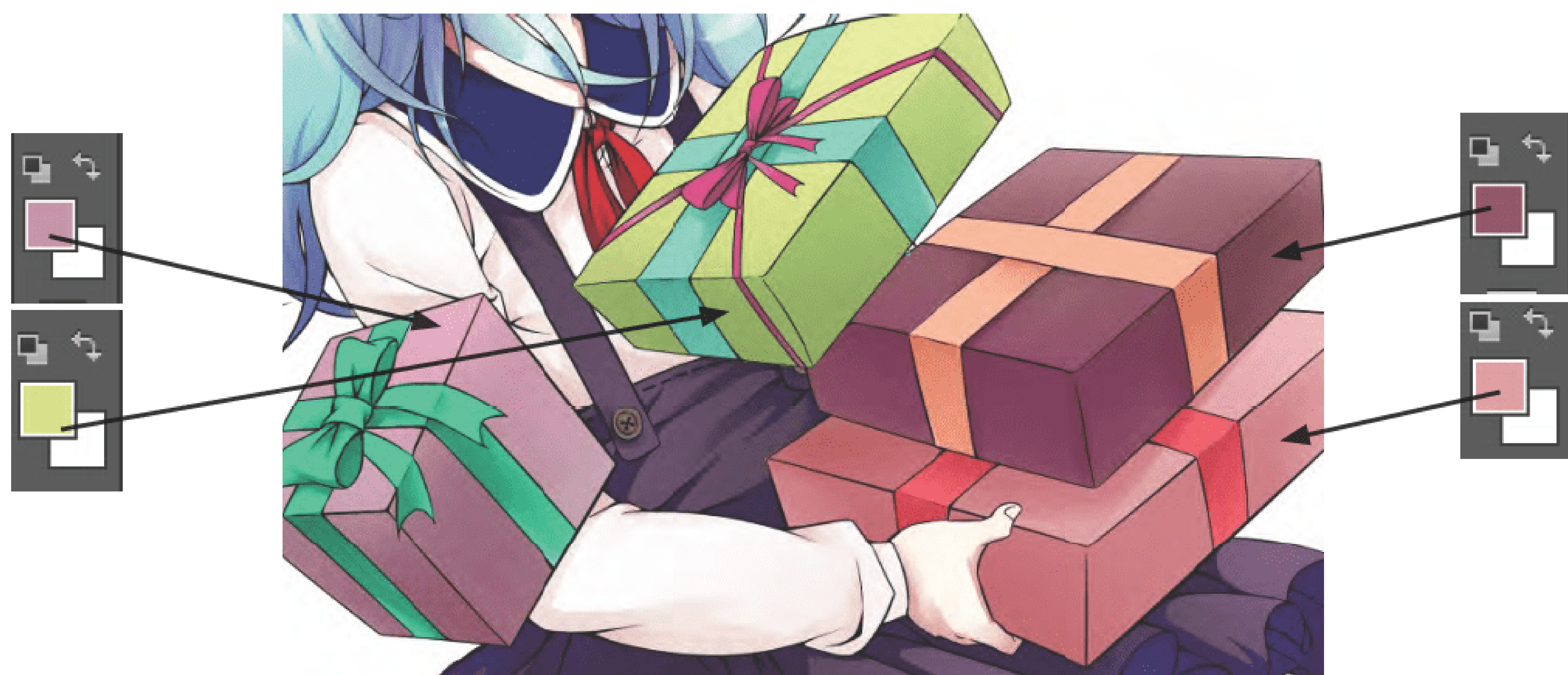


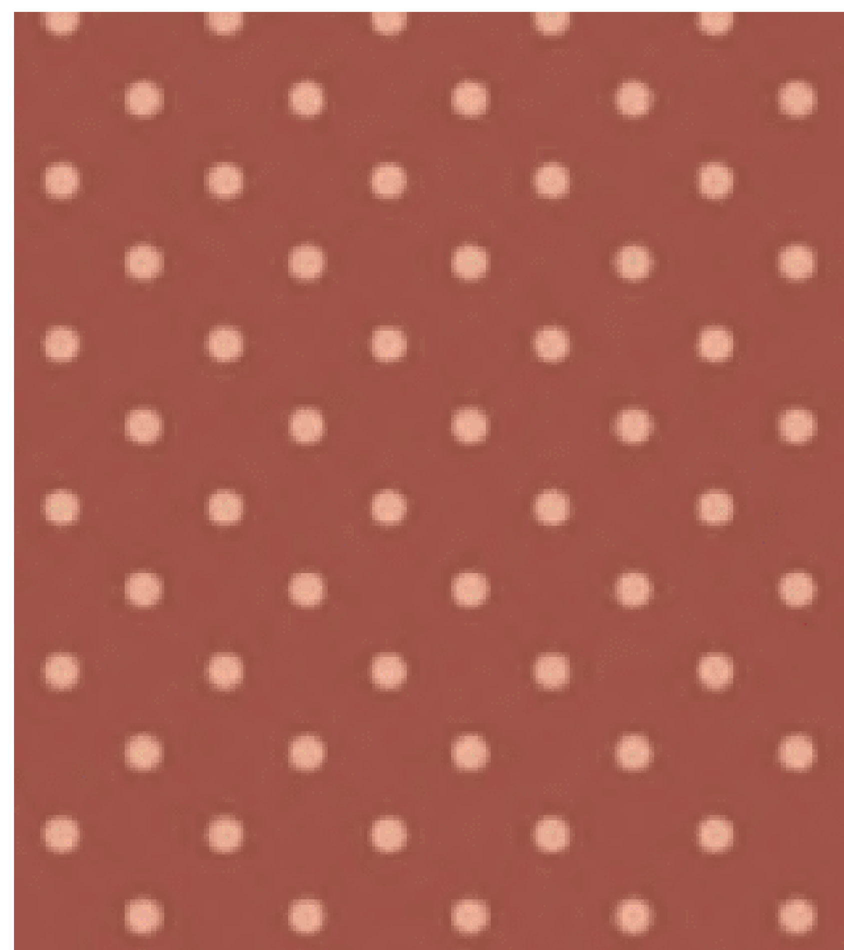
图 6-27

**17** 从光盘中打开素材点状图案和方格图案，如图 6-28 和图 6-29 所示，选择盒子的“颜色”图层，按住 Ctrl 和鼠标左键进入选区。

**18** 在“颜色”图层上方直接载入“图案”图层，设置图层属性为“叠加”，不透明度为 49%，图案才能表现出下面图层本来的颜色及设置，如图 6-30 所示。

**19** 分别设置前景色为（R：255，G：254，B：241）、（R：235，G：188，B：147）和（R：176，G：225，B：136），在基础色的兔子图层组用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流

量 100%）绘制兔子和草，如图 6-31 所示。


图 6-28

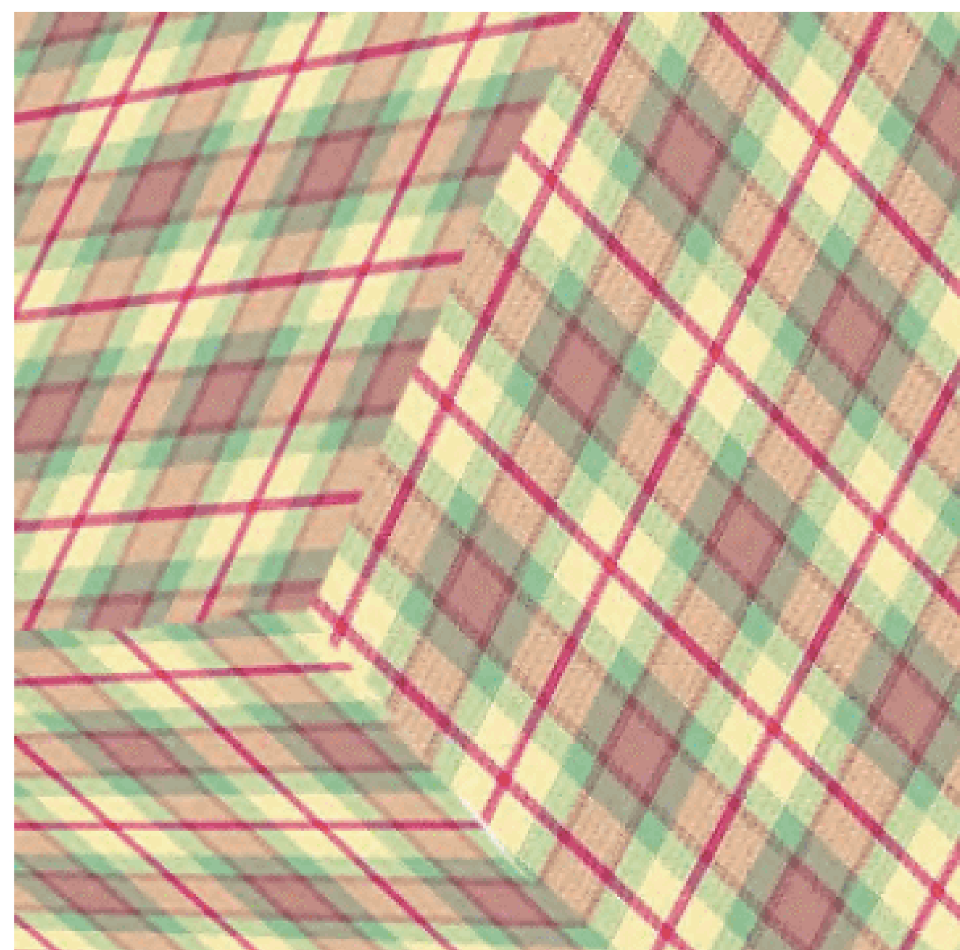
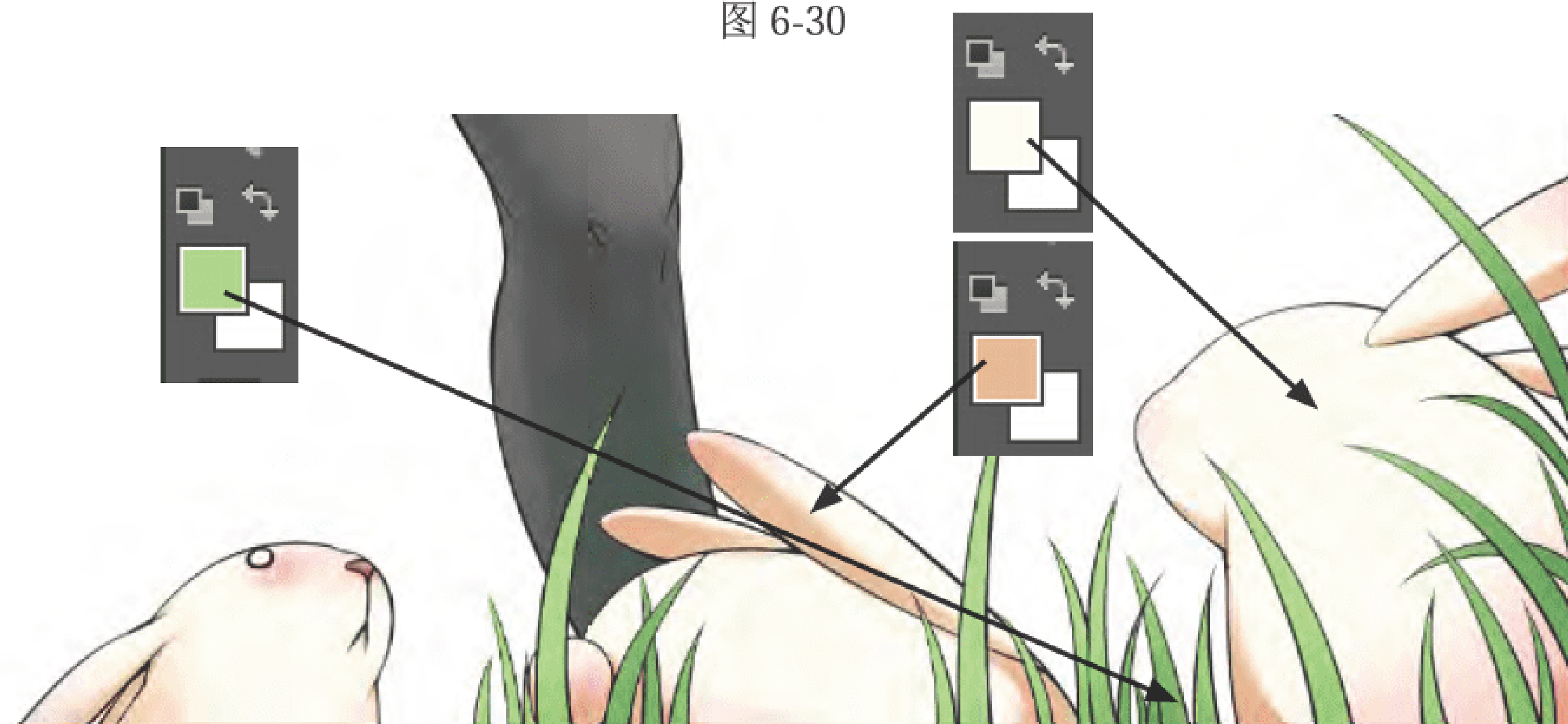

图 6-29


图 6-30


图 6-31


小诀窍

兔子给人毛茸茸的感觉，所以选择画笔工具（喷枪柔边圆流量50%）来画出兔子身上毛发发红的部分，实现颜色的过渡。



## 6.2.3 添加高光

01 在“人物”图层的上方新建图层组，重命名为“眼睛”。眼睛是人物的灵魂部分，所以需要仔细刻画才能为人物增添色彩。设置前景色为（R:124，G:203，B:229），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画眼睛眼白部分的阴影，眼睛是圆弧形的，所以要顺着弧形的眼球画阴影，如图 6-32 所示。

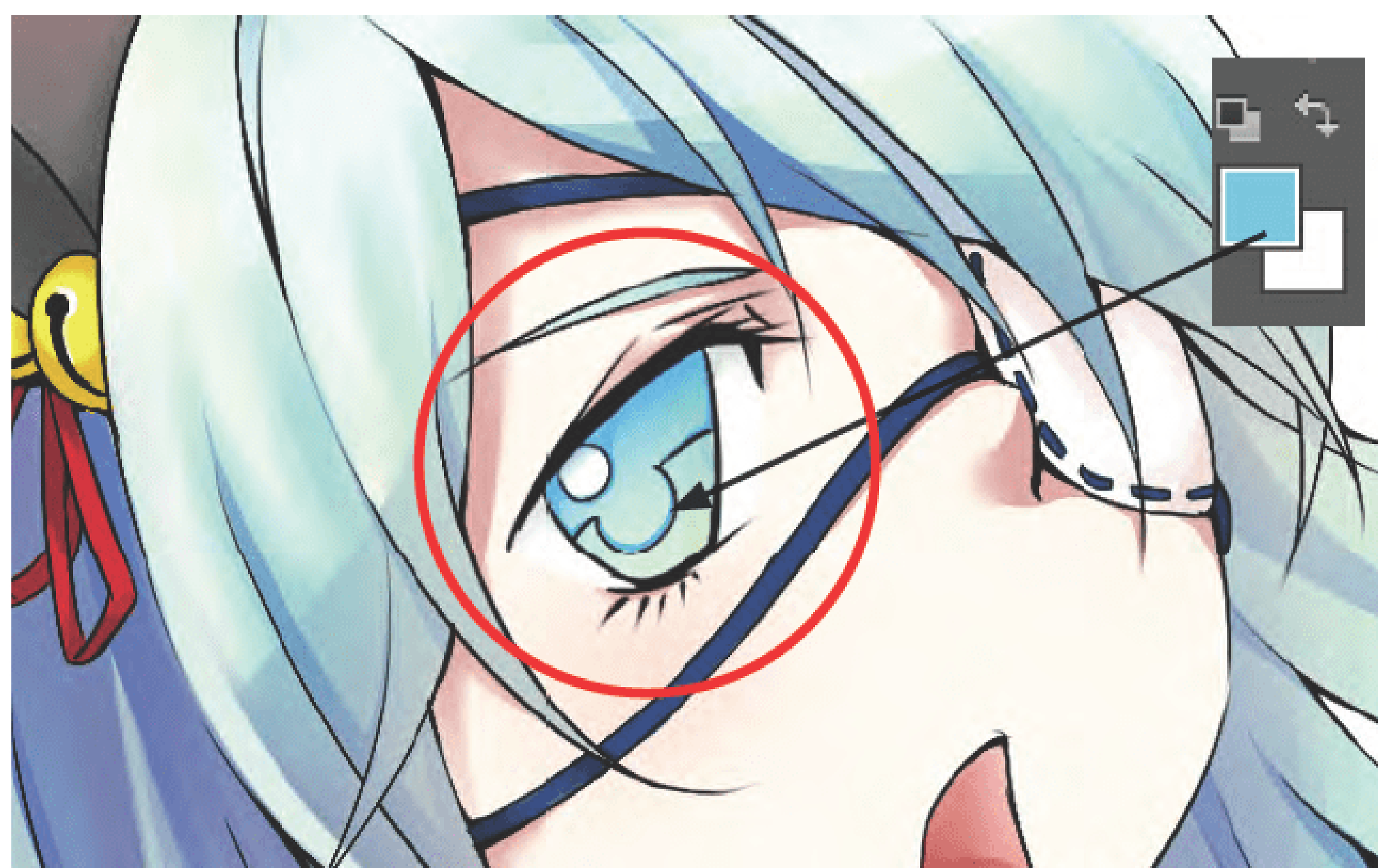


图 6-32



小诀窍

设置前景色为（R：155，G：221，B：231），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量100%）画好眼皮和睫毛，初步画好瞳孔的部分。设置前景色为（R：89，G：187，B：236），继续加深瞳孔中间的深蓝色瞳仁。

02 新建图层，设置前景色为（R：212，G：249，B：215），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）在眼睛上轻轻画上高光的效果，这样能显得眼睛的颜色丰富，突出亮点，如图 6-33 所示。

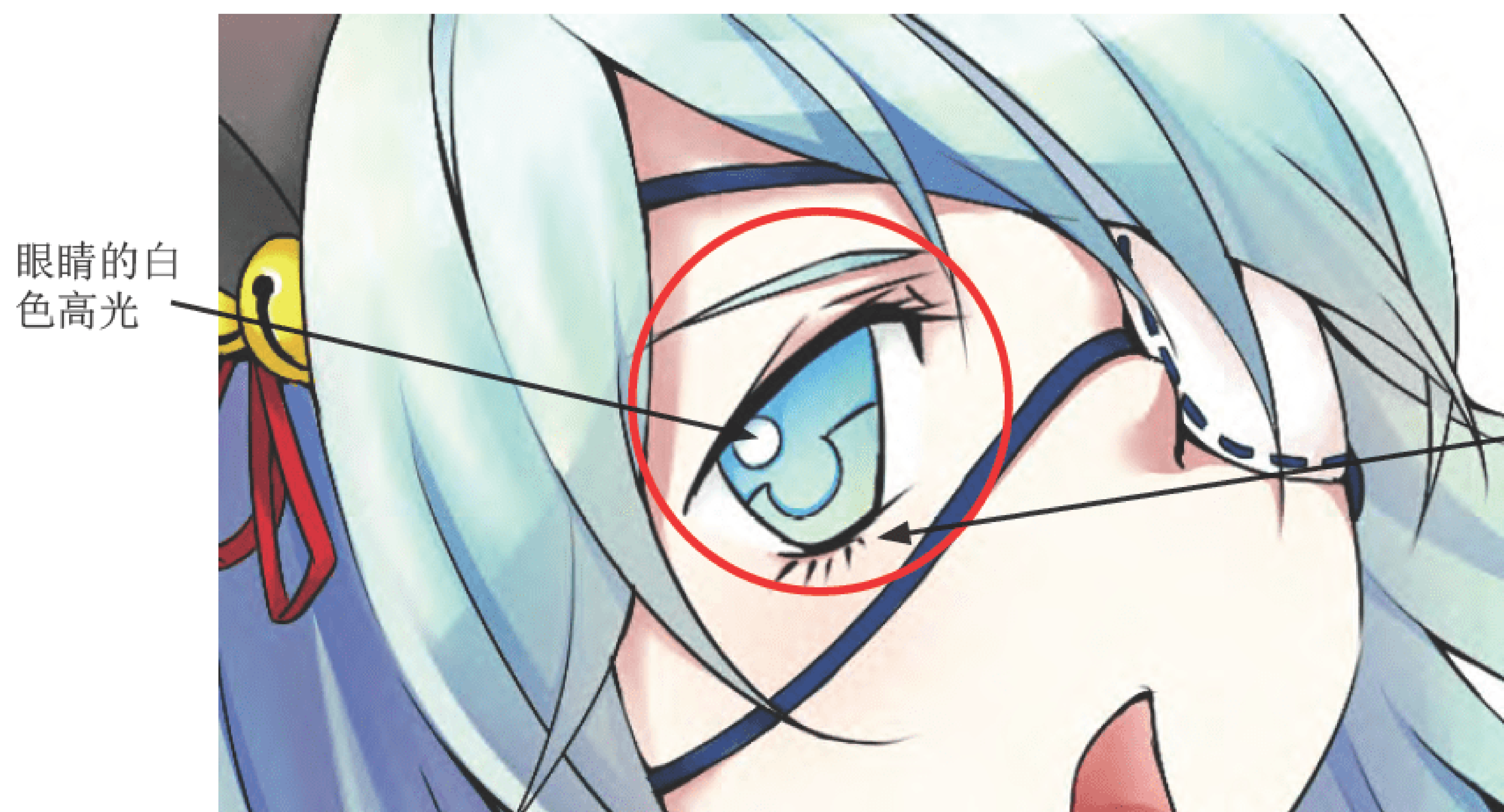



图 6-33

03 新建图层，分别设置前景色为（R：201，G：87，B：89）和（R：240，G：170，B：167），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画好嘴唇和牙齿，如图 6-34 所示。




图 6-34

04 脸部眼睛的绘制和嘴部的刻画，既提亮了人物的肤色，又增显了人物的活泼可爱，如图 6-35 所示。



图 6-35

## 6.2.4 背景绘制

01 新建“背景”图层组，在该组中新建图层，分别设置前景色为（R：116，G：222，B：239）、（R：208，G：249，B：234）、（R：93，G：160，B：176） 和（R：157，G：104，B：80），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制背景，绘画时画面可以放松地描绘，首先要绘制出一种晴朗天空的大氛围，如图 6-36 所示。

02 设置前景色为（R：208，G：249，B：234），选择画笔工具中有棱角的笔刷来绘制云彩的形状，如图 6-37 所示。

03 新建图层，分别设置前景色为（R：236，G：249，B：253）和（R：93，G：160，B：176），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）反复刻画天空的云彩，如图 6-38 所示。



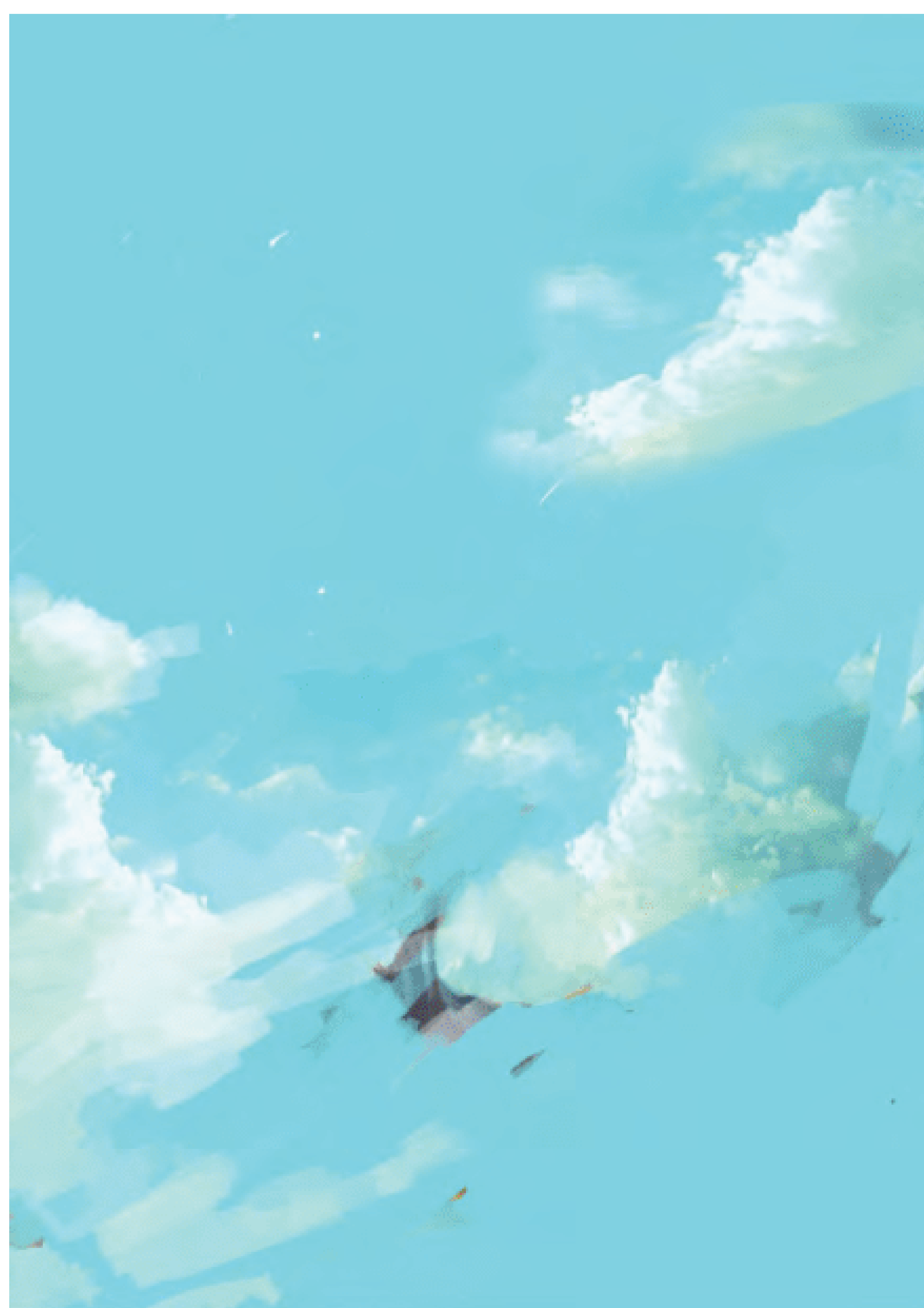


图 6-36

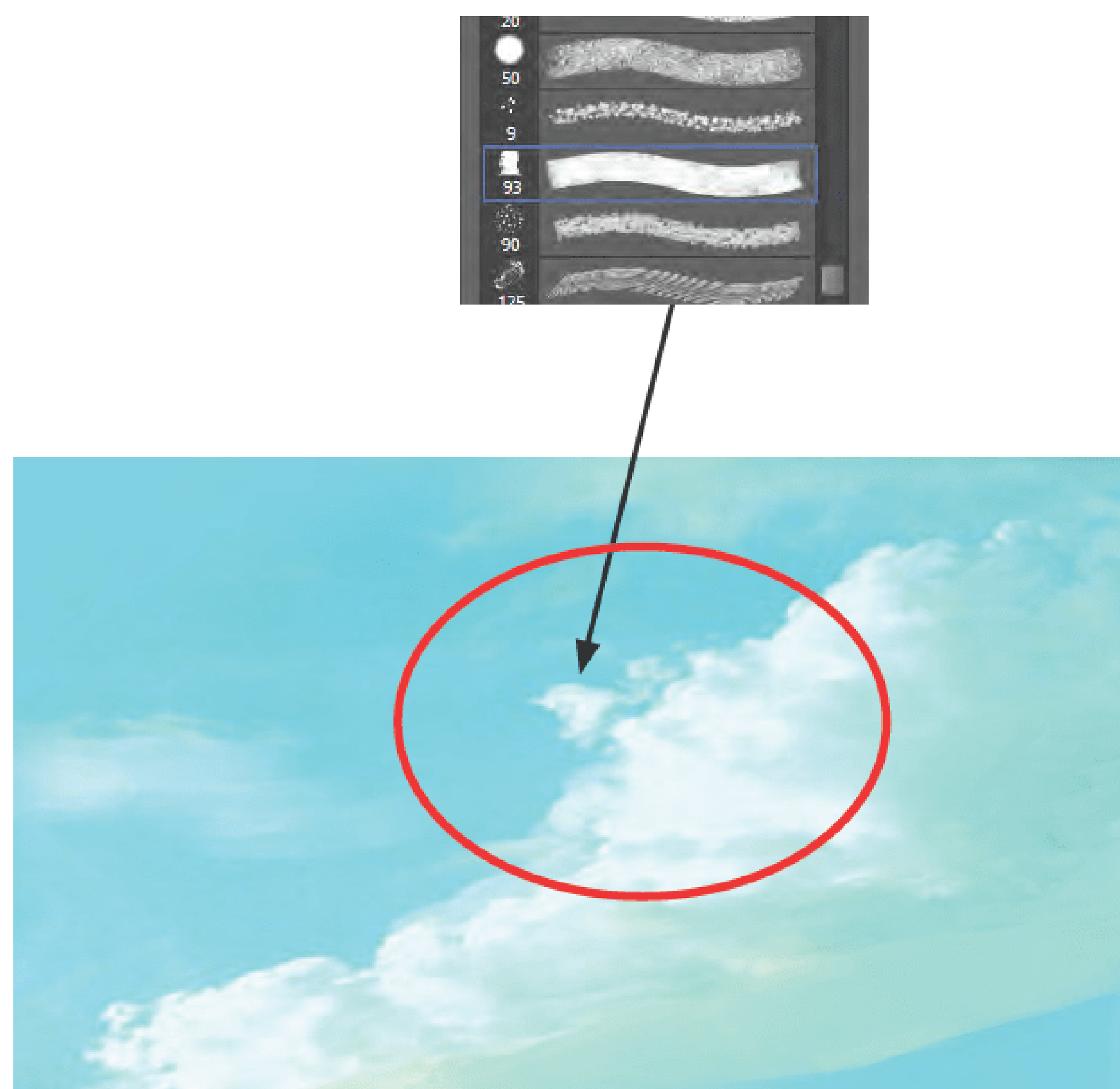


图 6-37

**04** 将隐藏的人物都显示出来，最终效果如图 6-39 所示。



图 6-38



图 6-39

**提示**　云彩不仅要刻画近处白色的云彩，也要刻画远处偏深蓝色暗色的云彩。

## 6.3 上机练习

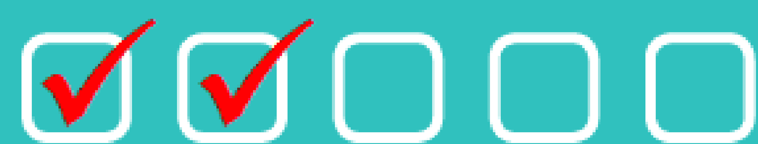
本上机练习将绘制如图 6-40 所示的 Q 版卡通美少女，最终效果图见光盘“源文件与素材 \ 第 6 章 \ 上机练习”。



图 6-40

在绘制本案例中要注意以下几点。

- 处理线稿时一定要仔细，线条要流畅。
- 注意绘制出人物头发的层次感。
- 注意绘制出人物衣服的褶皱感和走向。



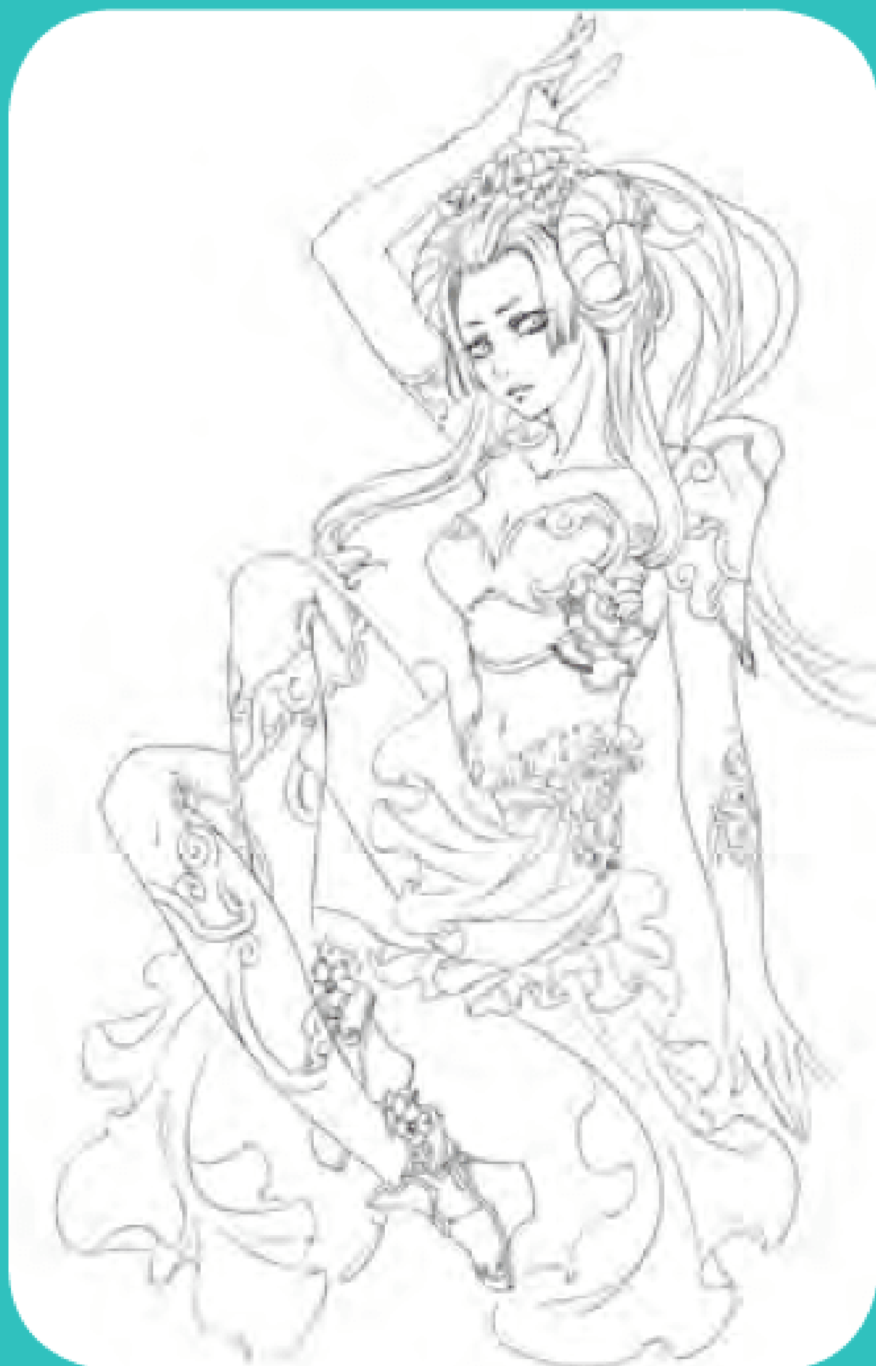
# 第7章

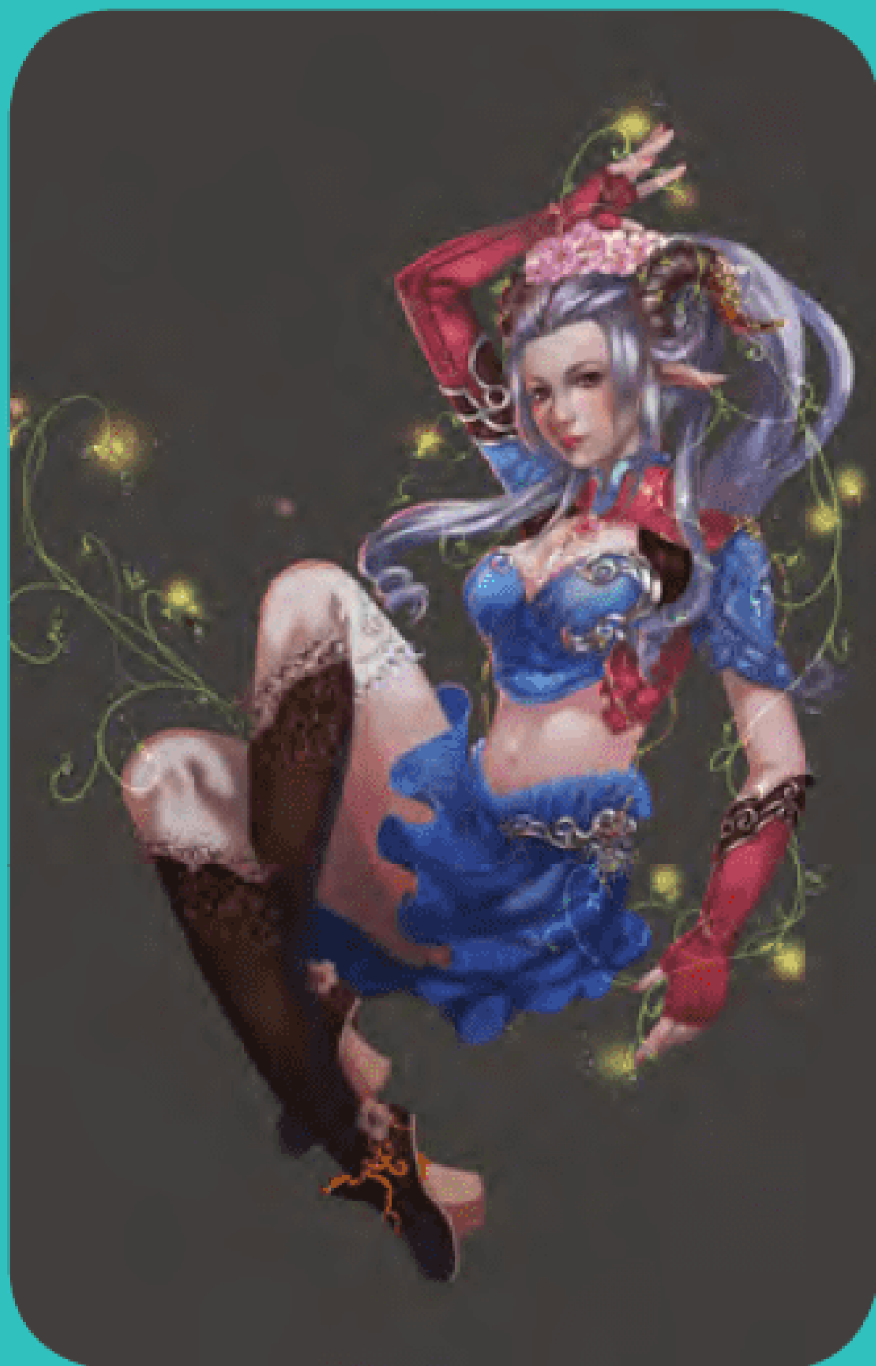
The 7st Chapter



## 绘制写实美少女

写实美少女插画是当今非常受欢迎的，这类插画一般绘制得很唯美，并且以现代人物为主。虽然是写实游戏人物，可以结合游戏人物服饰和配件的夸张，突出其鲜明个性特点。本章将介绍通过Photoshop绘制一幅写实美少女插画，通过学习，读者可以掌握写实插图绘制的基本技能和方法。







# 7.1 案例说明

本案例将要绘制的是造型成熟性感的美少女。画面以蓝色、粉色为主色调，搭配棕色和银色相间的配色方式，打破了色相顺序，给人一种神秘、优雅的美感，人体上下虚实的变化让整个画面主次分明，发光物体的绘画技法的运用更给本例增添了意想不到的效果，如图 7-1 所示。



图 7-1

## 1. 画面分析

背景画面的虚实变化，让整幅作品的层次更加丰富。整幅图以人物的详细刻画为主，让人物更为突出，背景的黄色发光物为整幅画面提升了亮色，如图 7-2 所示。

通过运用蓝色和粉色的对比效果，期间用白色和棕色的颜色间隔方法，打破色相顺序，给人一种神秘的美感。

同时绿色和黄色互为补色，分别弥补了整体颜色上的不足，实现了画面颜色的丰富性。

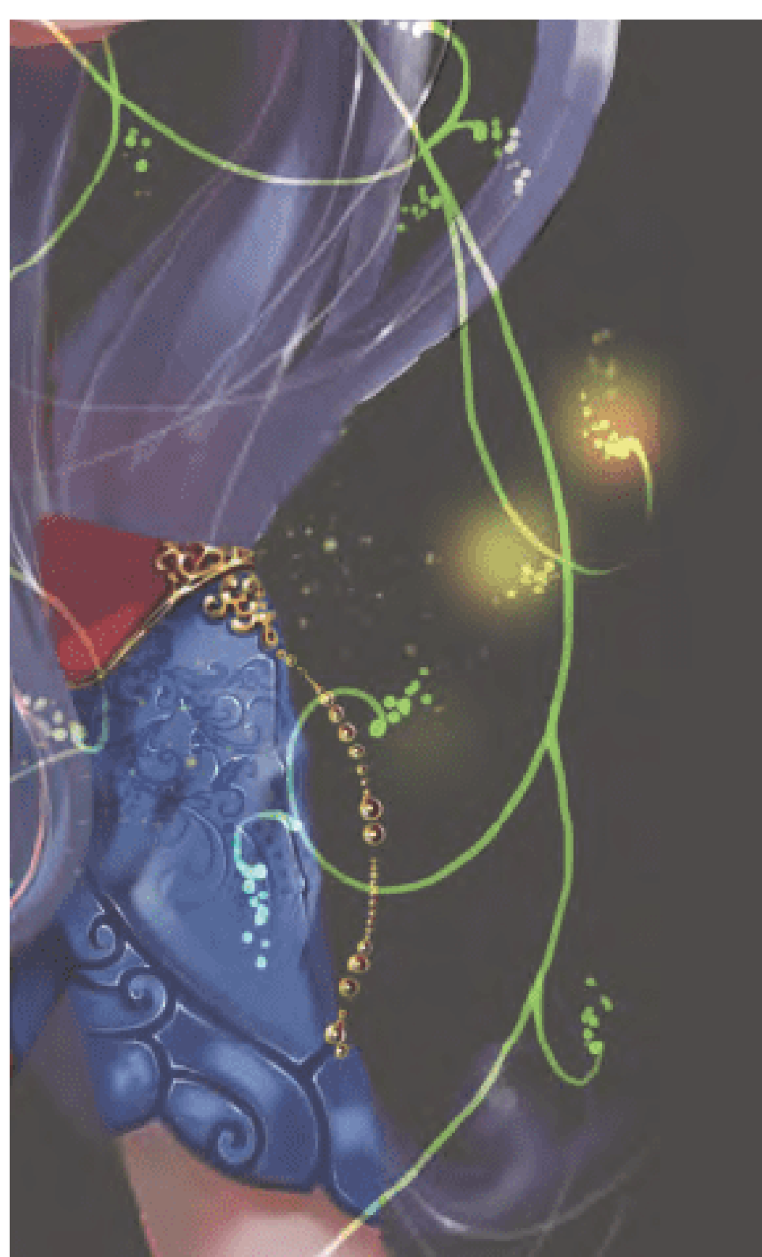





图 7-2

## 2. 技能分析

本案例绘制过程中使用了钢笔工具、魔棒工具和画笔工具，让画面达到精细的效果，还通过曲线功能和渲染滤镜，让画面更加精致，如图 7-3 所示。




（a）

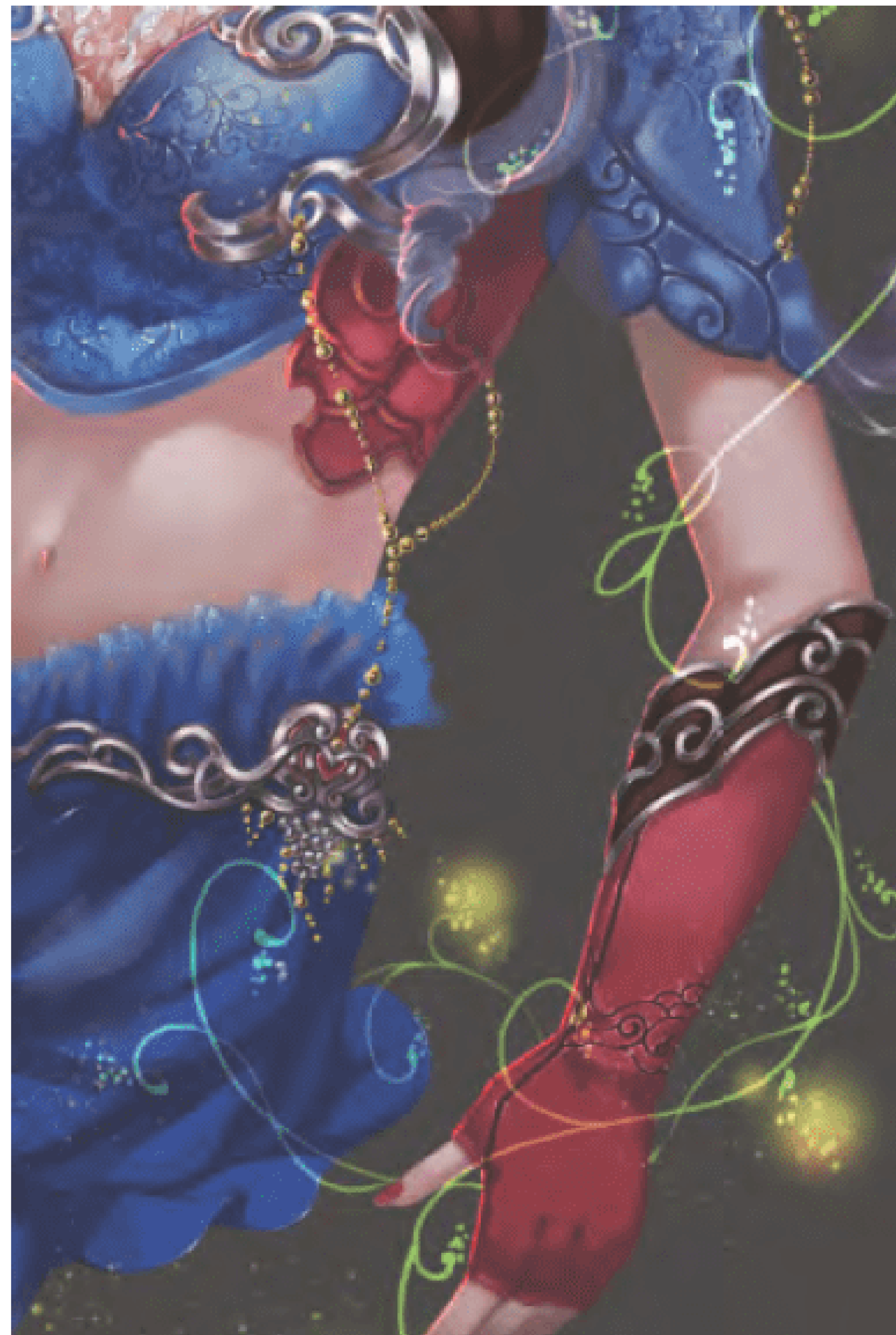
图 7-3






头发通过钢笔工具画出外形和大部分的阴影部分，发梢则用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 90%）画出有虚实变化的阴影，让头发立体感增强，这样绘制出来的头发精细，而且干净利落。高光也是通过钢笔工具搭配画笔工具绘制出来的，眼睛可以通过画笔工具来绘制

（b）



通过画笔工具绘制出衣服的褶皱的形状和阴影，用画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）画出衣服的受光面，所以衣服能给人光滑布料的感觉

（c）

图 7-3（续）

# 7.2 制作步骤

## 7.2.1 绘制线稿

**01** 执行“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，设置“宽度”为 21 厘米，“高度”为 29.7 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，单击“确定”按钮，新建一个图像文件。

**02** 新建一个图层，重命名为“草图”，并将前景色设置为（R:0，G:0，B:0），如图 7-4 所示。

**03** 单击画笔工具，在属性栏中设置画笔为“尖角 9 像素”，如图 7-5 所示。

**04** 绘制草图。首先确定画面的构图为左右构图，将人物的位置确定好。人物要放在右面的黄金分割线上，这样比较符合人们欣赏的视觉规律，如图 7-6 所示，用画笔工具和橡皮擦工具仔细刻画草图，人物造型要有魅力，形体姿势要正确。人物身上的服饰或者造型可以随意想象，草图阶段只要求大体形态塑造就可以了。



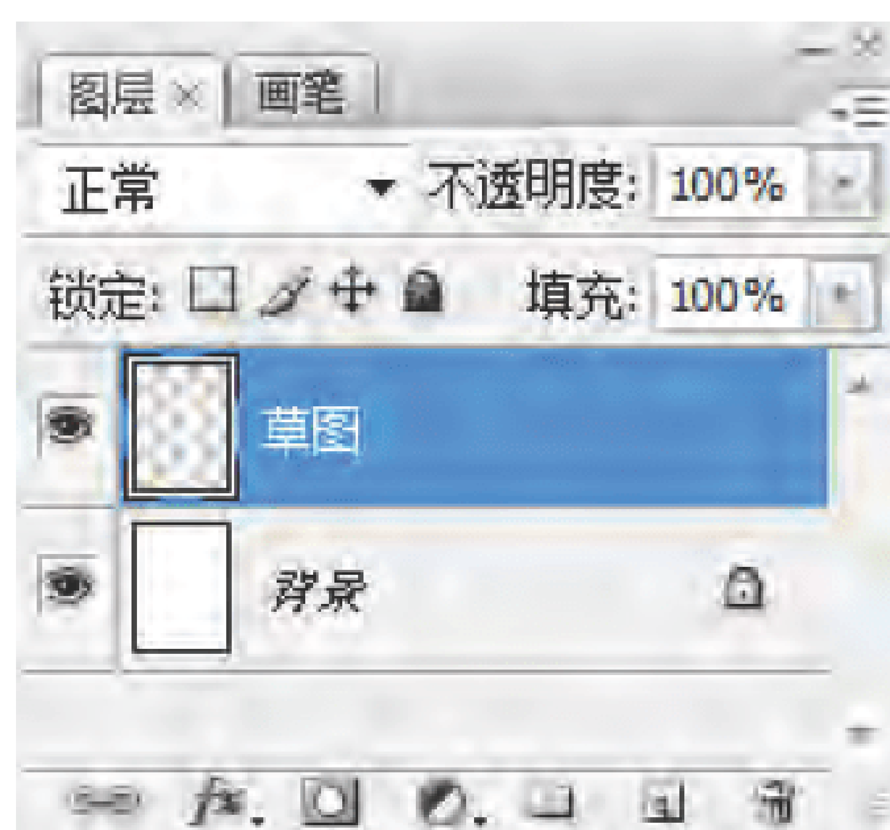



图 7-4

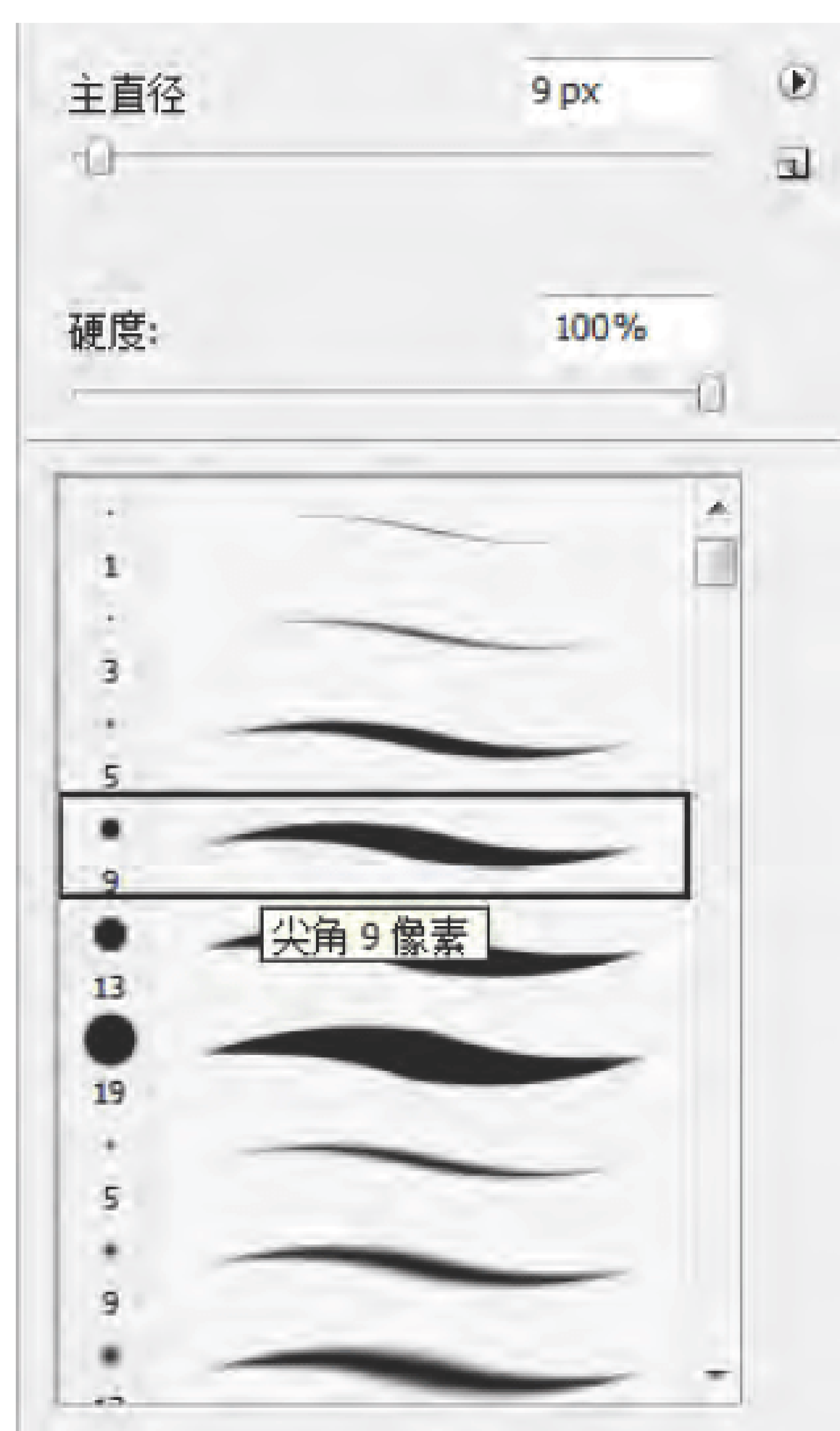
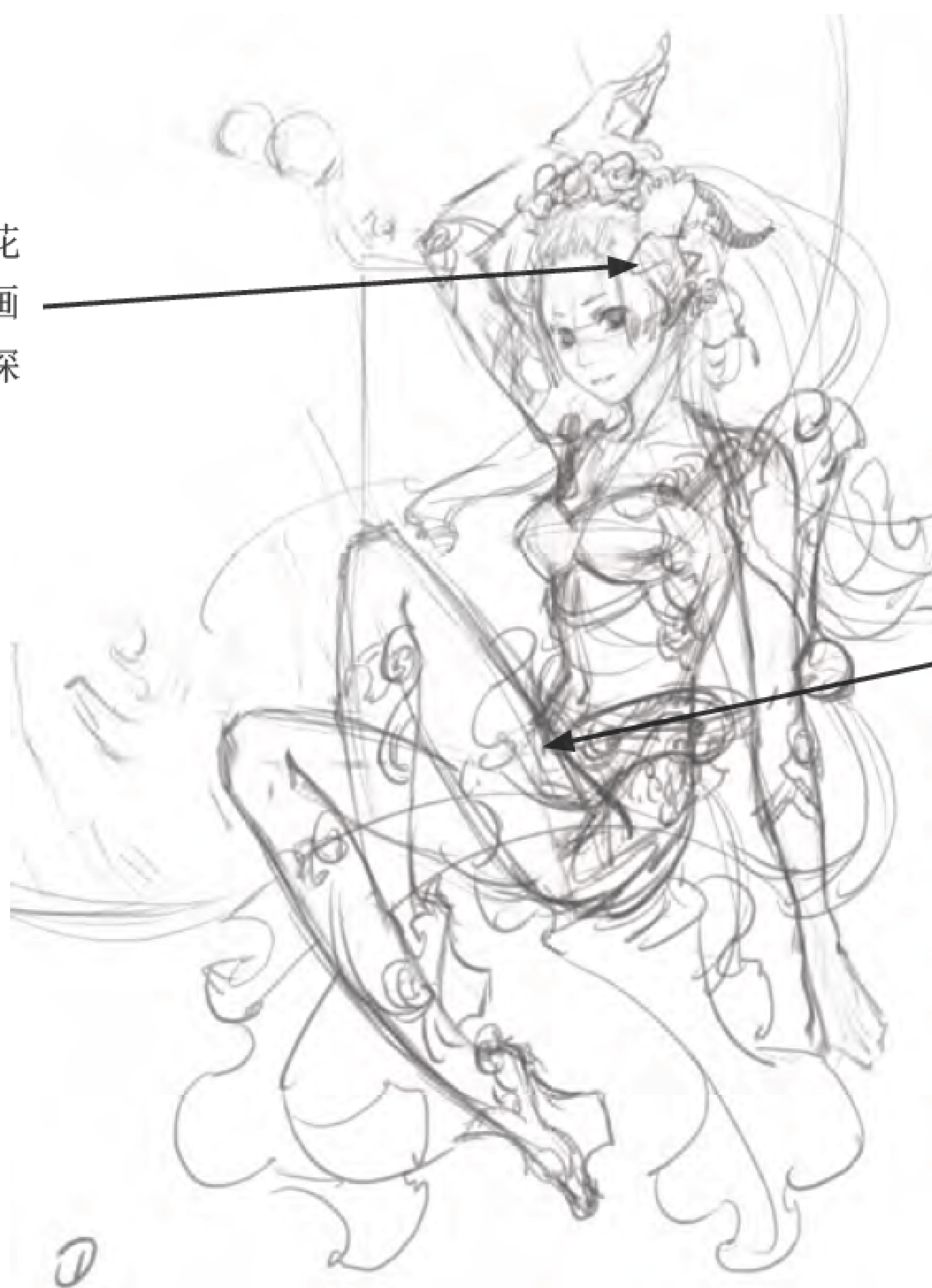



图 7-5

人物的头上刻画了花瓣和羊角，反映绘画主题，想刻画一位深林中的精灵形象



衣服和形体的设计以曲线偏多，曲线可以很好地表现出少女柔美的体型

图 7-6

05 将“草图”图层的“不透明度”设置为 14%。然后再新建一个图层，并重命名为“线稿”，如图 7-7 所示。

**06** 将前景色设置为深褐色（R：84，G：51，B：42），然后在“线稿”图层中描绘线稿。绘画过程中要注意人物的姿势，要画出人物身上装备和衣服之间层级的关系，如图 7-8 所示。

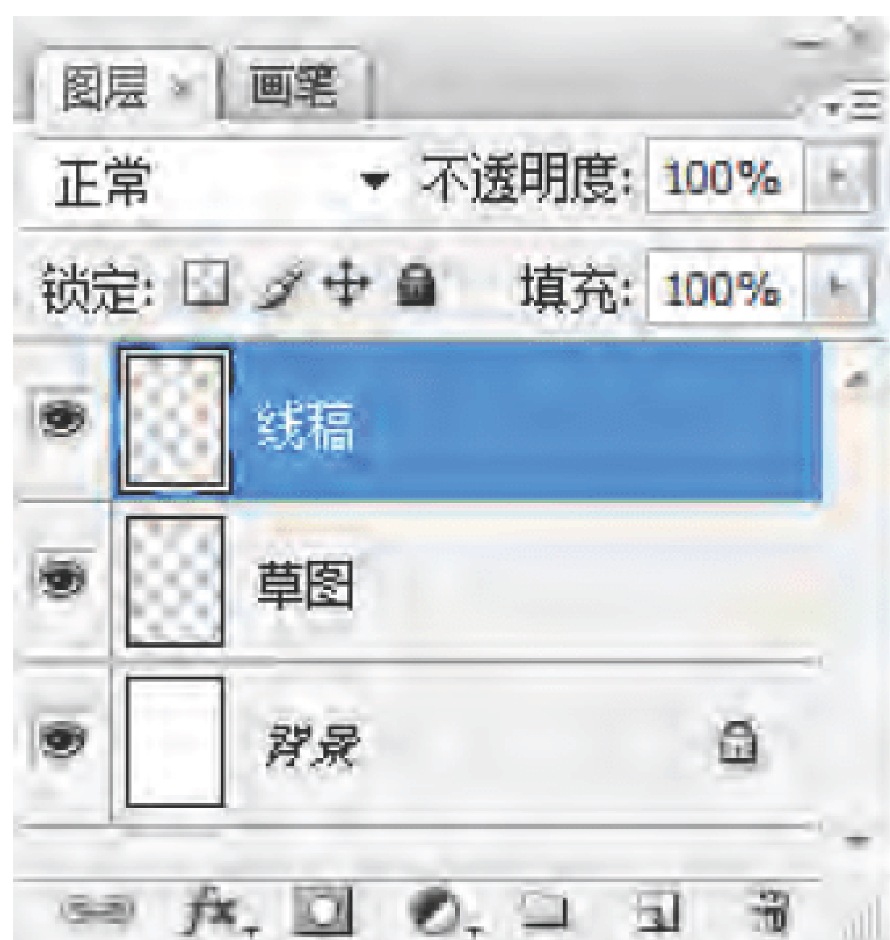



图 7-7



图 7-8

**07** 将前景色设置为深褐色（R：84，G：51，B：42），依次将头发和衣服描绘出来。头发的线条要流畅，才能画出飘逸的头发，还要注意头发的走向；眼睛要画得大而有神，才能体现出女孩的可爱之处，本图的难点在于各种花边的绘制上，如图 7-9 所示。

线条要流畅，
多用曲线表现
柔顺的头发

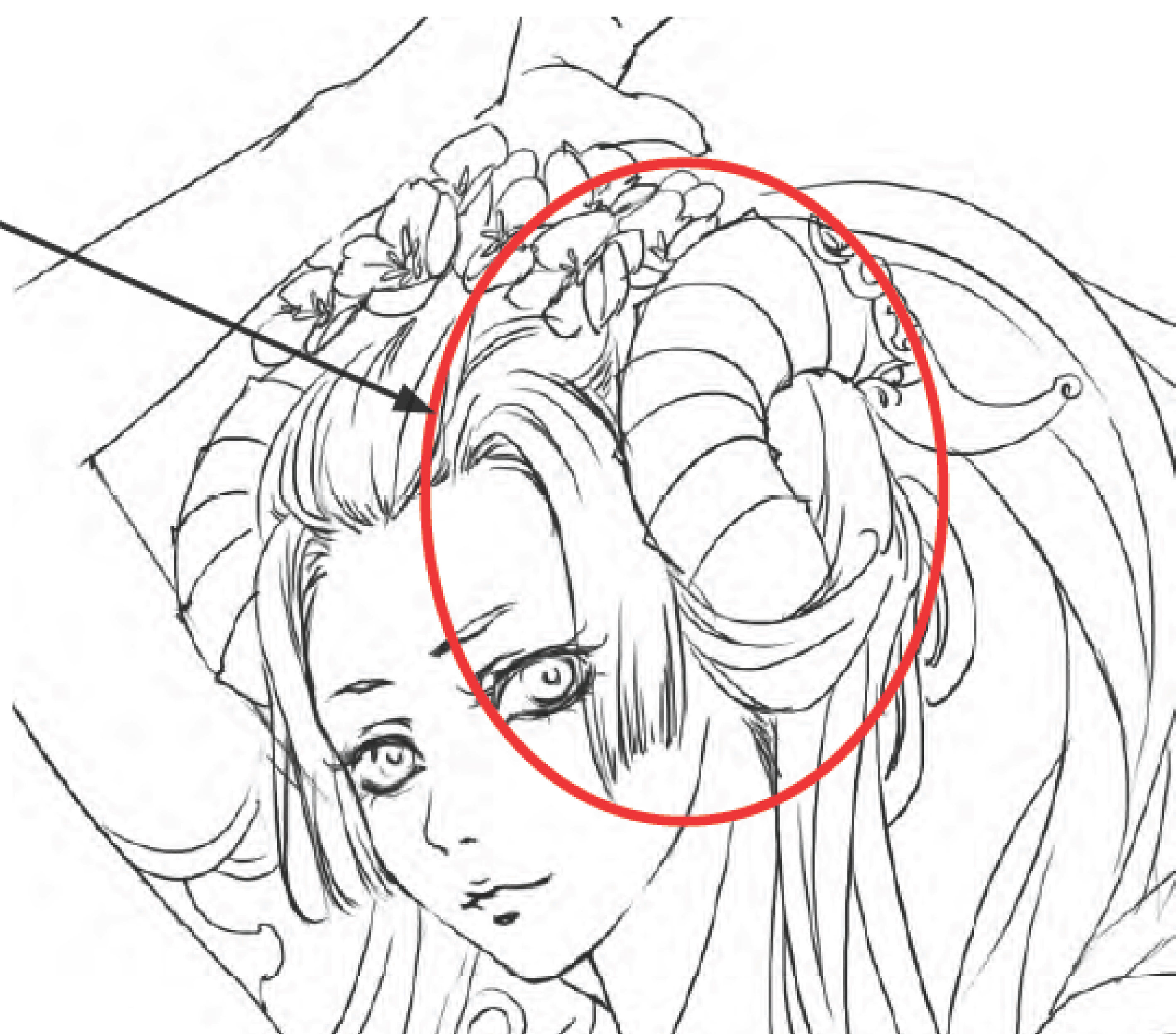


图 7-9

**08** 图中衣服的褶皱不要画得太多，否则会让画面看起来很沉闷。衣服的褶皱要顺着人体的结构画，这样看起来才能顺理成章。尤其是衣服上的装饰，要把服饰看成整体来设计，所以不能



画得太零碎，最后，裙摆上的花边要顺着人体腰身的摆动来设计，如图 7-10 所示。

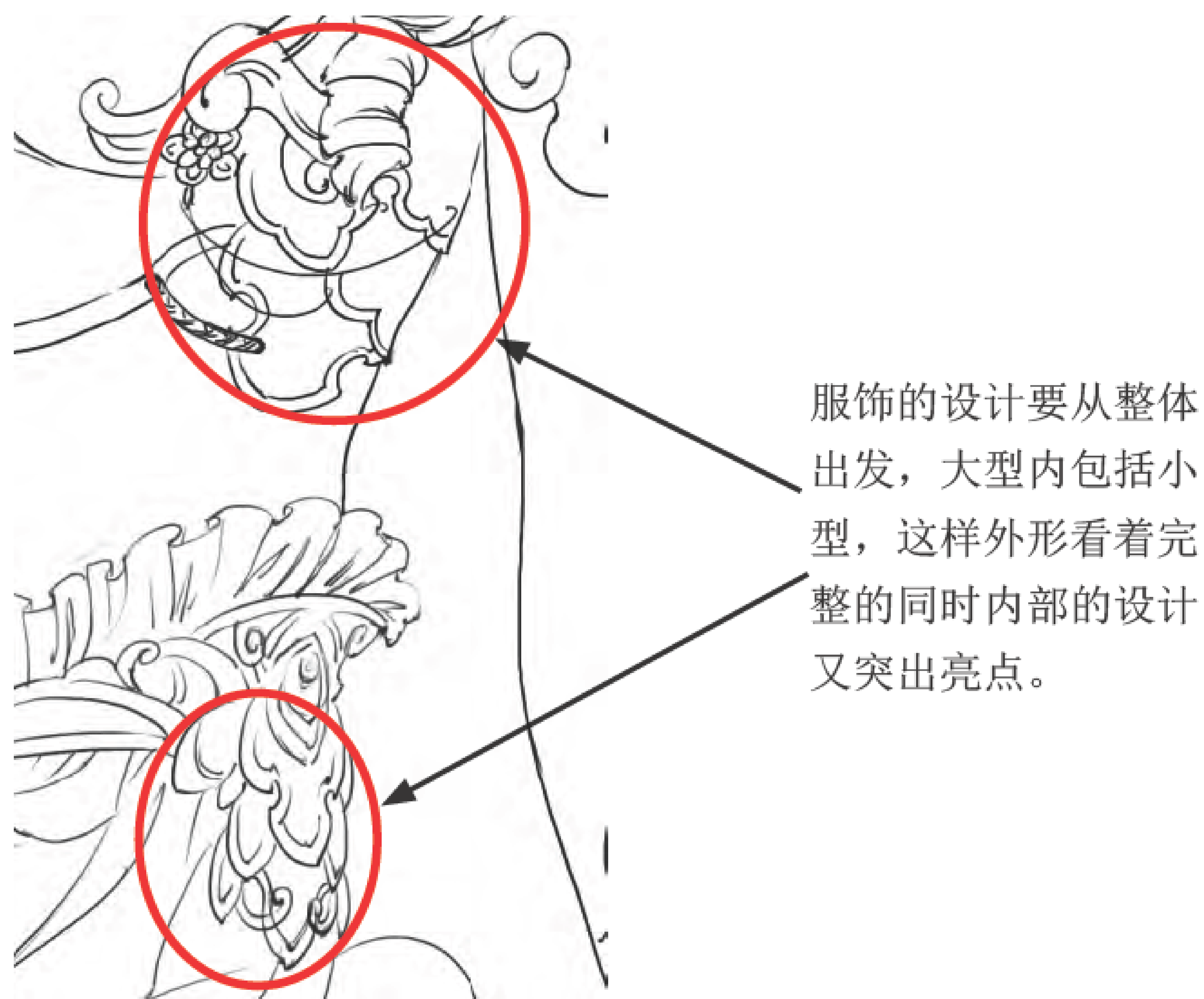



图 7-10

**09** 女生的腿部曲线较长，手绘的线条难以控制其美感，这时可以借助 Photoshop 中的钢笔工具 来绘制女生的长腿，同时还可以在鞋子上添加潮流的设计元素，如图 7-11 所示。

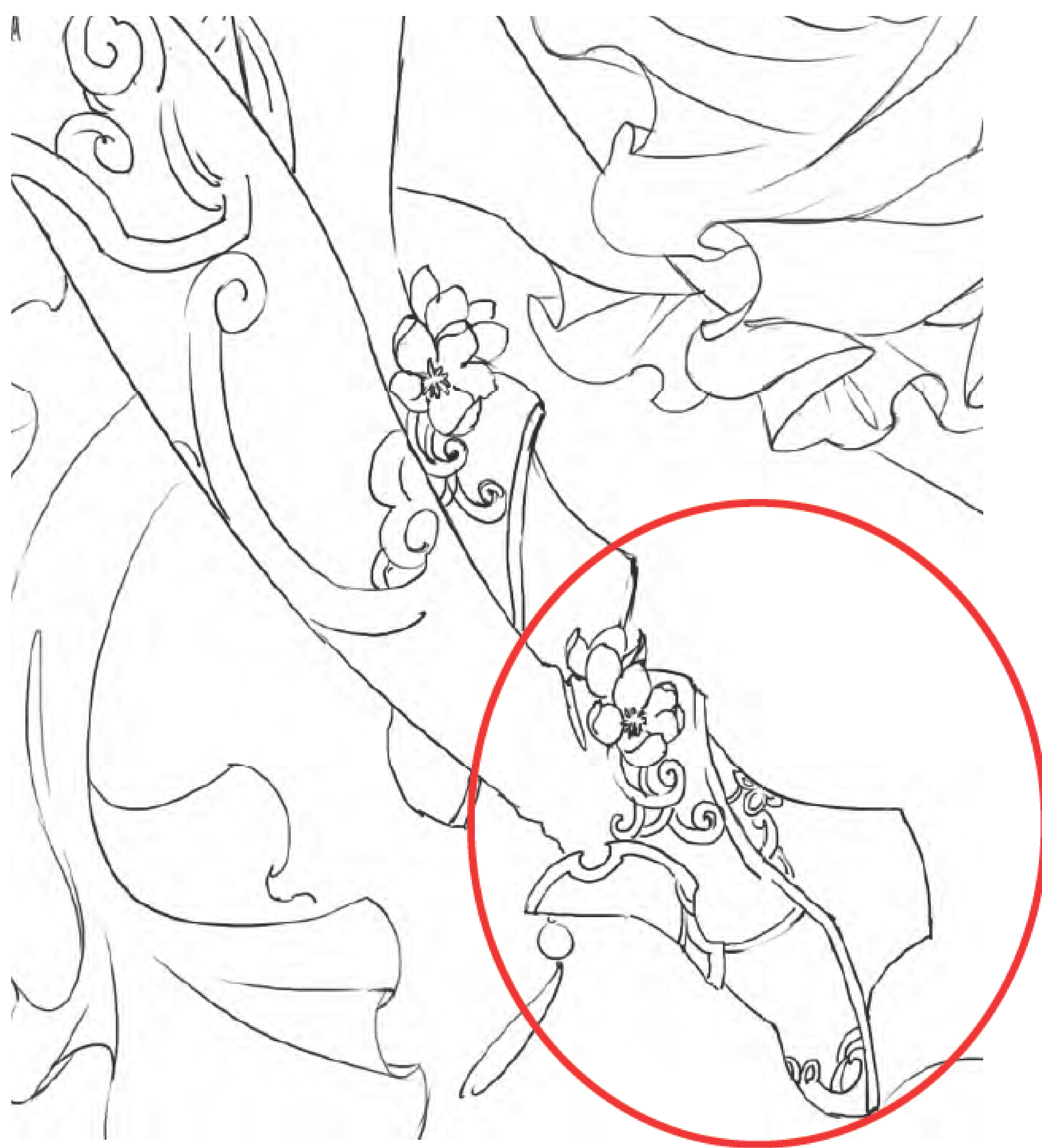


图 7-11

**10** 将“线稿”图层的属性设置为“正片叠底”，其效果在于线条可以映出“线稿”图层下面的颜色，增加丰富性，如图 7-12 所示。



图 7-12

## 7.2.2 绘制基础色

**01** 在“线稿”图层的下面新建需要的图层组，并分别重命名为“皮肤”、“衣服”、“头发”、“细节”和“背景”。

**02** 选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%），像素大小根据实际调节，如图 7-13 所示。

**03** 设置前景色为（R：159，G：159，B：159），在灰色图层组中利用多边形套索工具勾选出人物的选区范围，方便后期颜色的选取范围，如图 7-14 所示。

**04** 设置前景色为（R：213，G：173，B：163），在基础色图层组内利用多边形套索工具勾选出皮肤的选区范围并填色。所有的物体都会受到环境色的影响，所以皮肤会自然地带一些蓝色或者紫色的环境色。首先绘制好皮肤各部分的基础色，如图 7-15 所示。



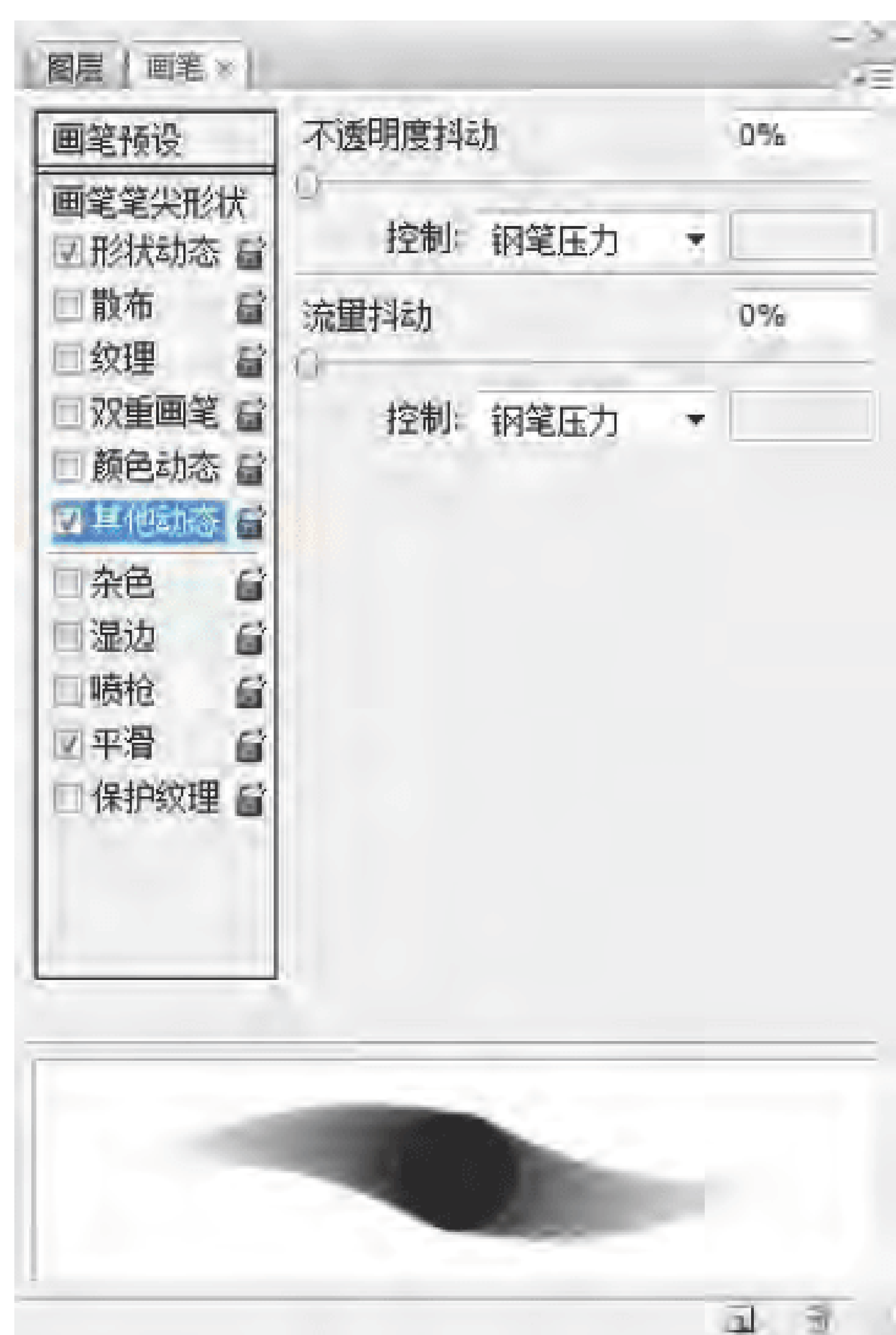



图 7-13




图 7-14

**05** 设置前景色为（R：172，G：174，B：187），在基础色图层组内利用多边形套索工具勾选出头发的选区范围并进行填色，如图 7-16 所示。

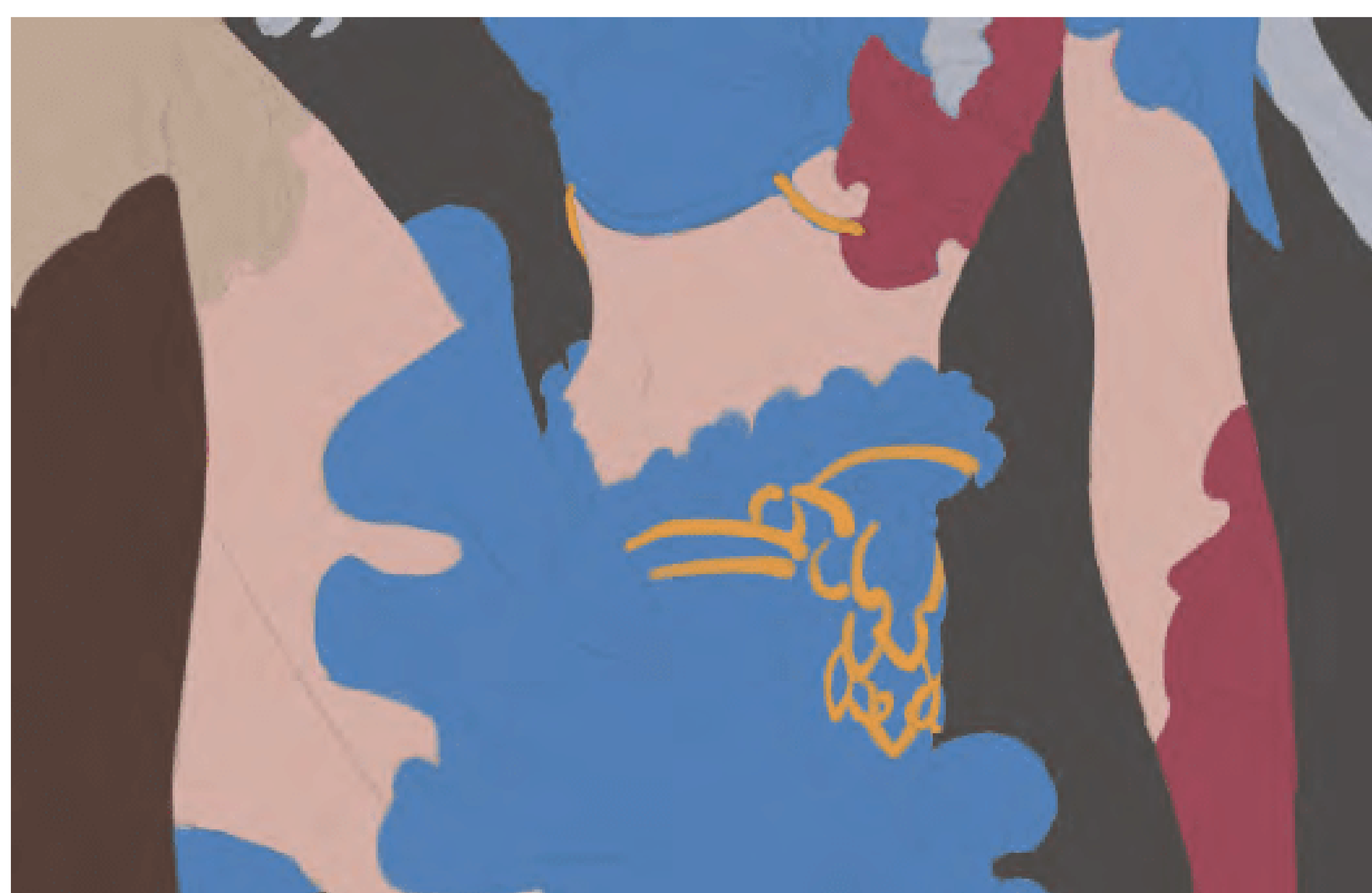


图 7-15

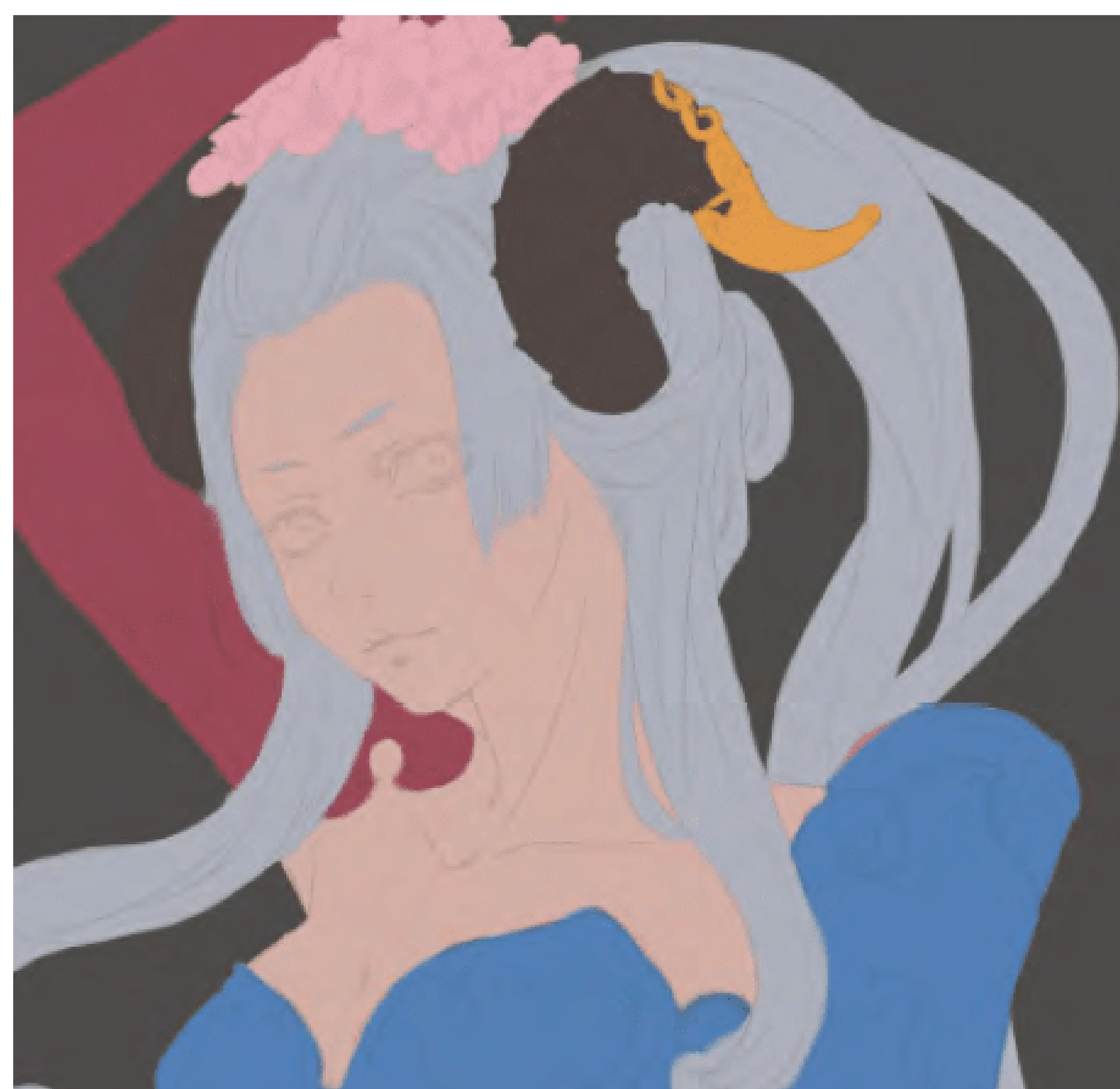


图 7-16



**提示** 头发要绘制出银色的质感，可以选偏灰一些的明度，较高一点的蓝色系作为基础色。

**06** 分别设置前景色为（R：157，G：60，B：79）、（R：73，G：127，B：189）、（R：233，G：170，B：181）、（R：233，G：155，B：54）和（R：75，G：47，B：36），在基础色图层组内利用多边形套索工具勾选出服饰等的选区范围并进行填色，效果如图 7-17 所示。

**07** 背景的简单绘制。在人物的图层组下新建一个“背景”图层，设置前景色为（R：66，G：62，B：61）并填充，效果如图 7-18 所示。

本图的主要目的在于突出刻画人物，所以背景简单做个灰色的底色能更好地突出中心



图 7-17

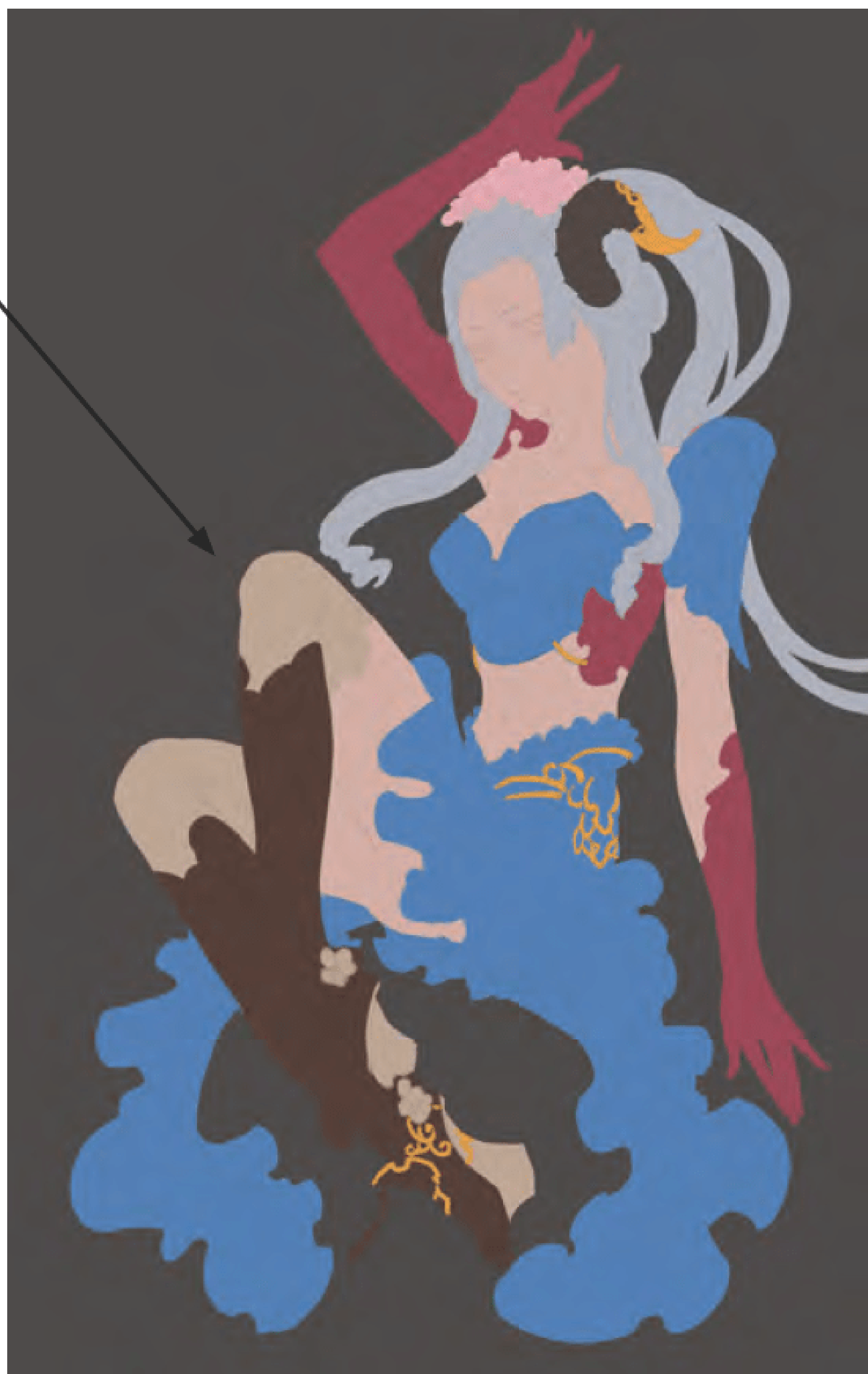


图 7-18

## 7.2.3 绘制细节

### 1. 绘制阴影

**01** 绘制人物的阴影，在“皮肤”图层组内新建一个图层，要绘制出清晰透亮的皮肤，阴影的颜色的不透明度要高，如图 7-19 所示。

**02** 将前景色设置为（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）描绘皮肤的暗部色彩，根据五官的结构来绘制初步的阴影。设置前景色为（R：



255，G：210，B：210），因为画面的整体效果偏向于写实，所以皮肤会呈现偏淡紫的环境色，如图 7-20 所示。

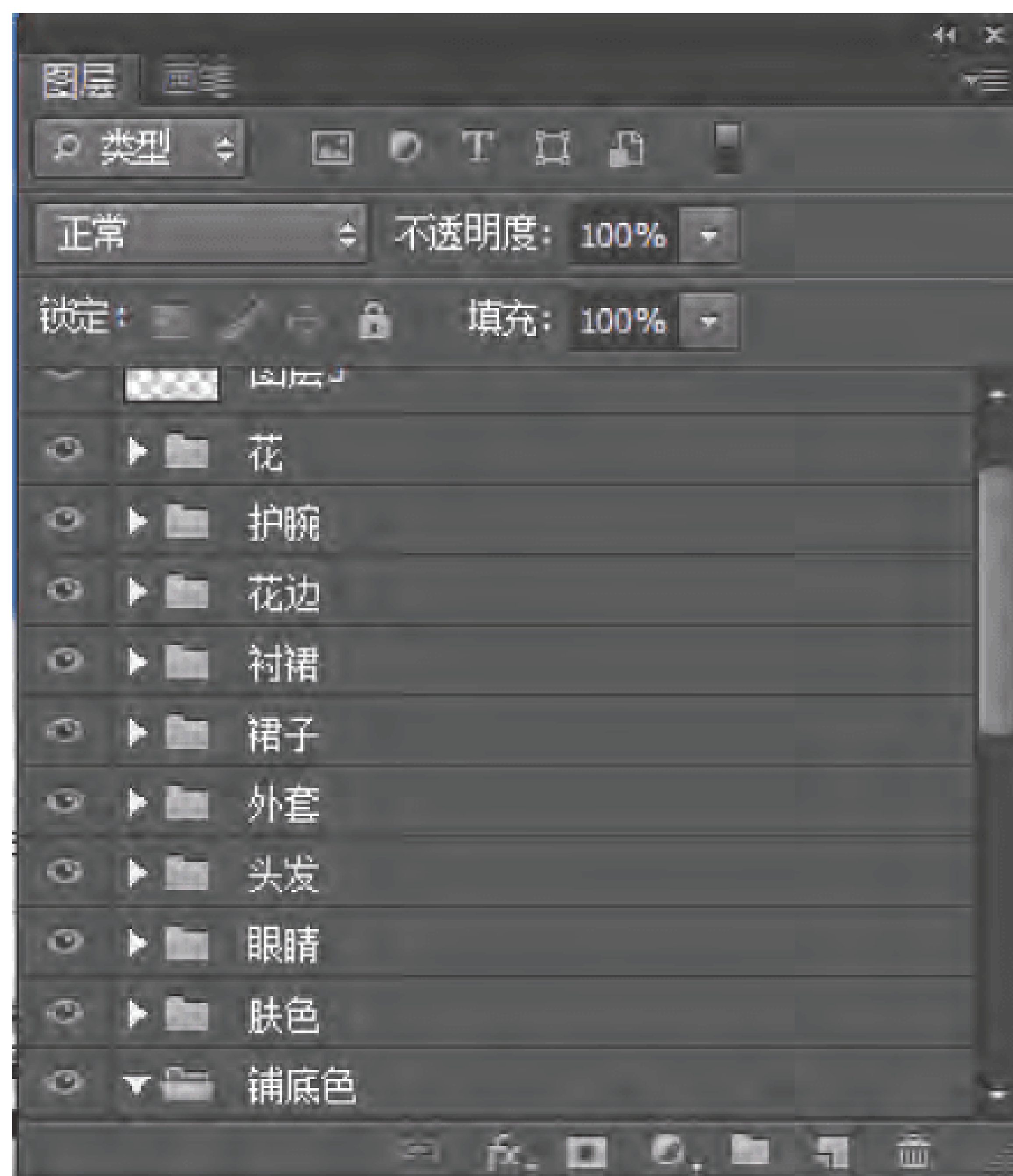
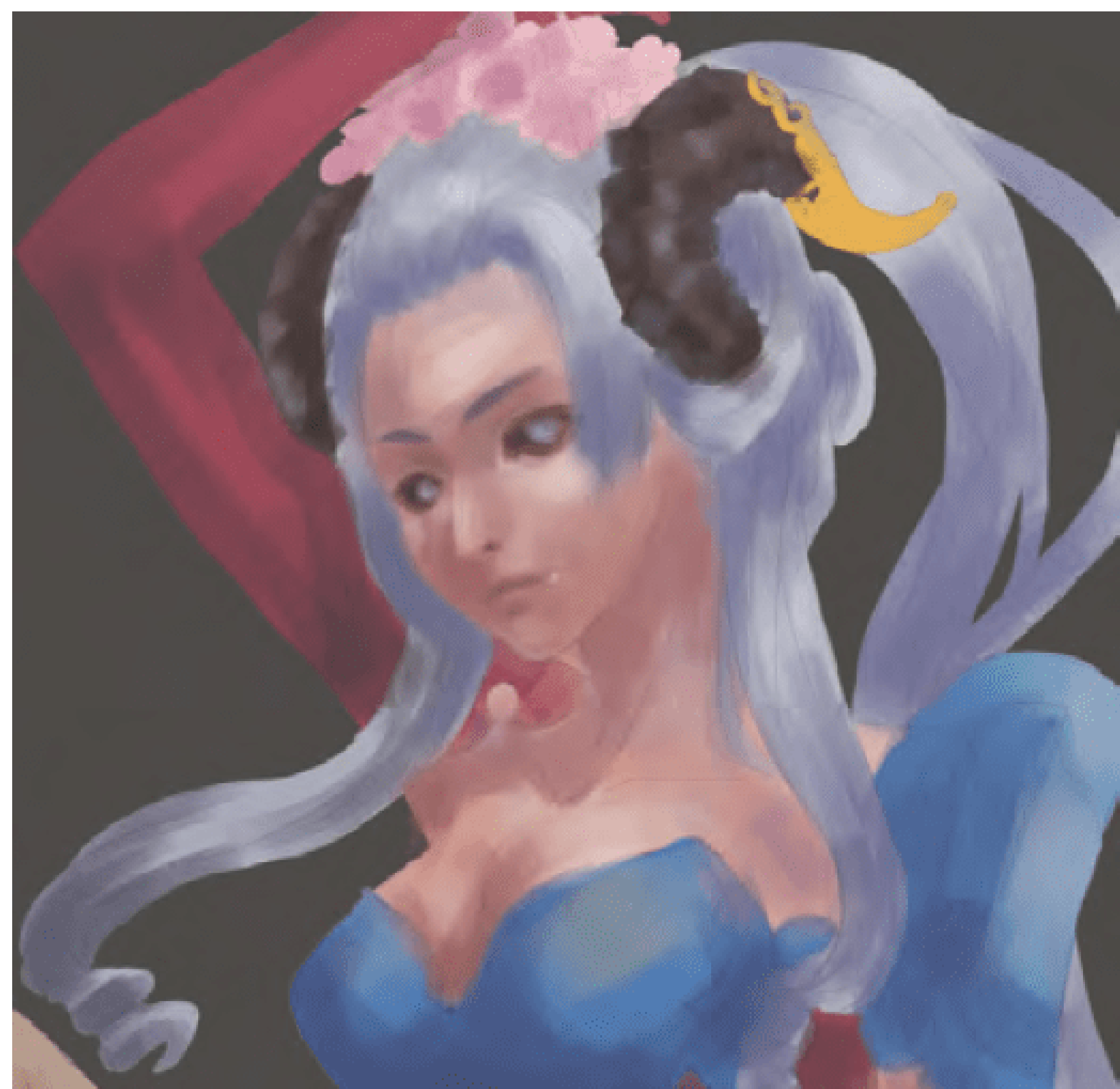
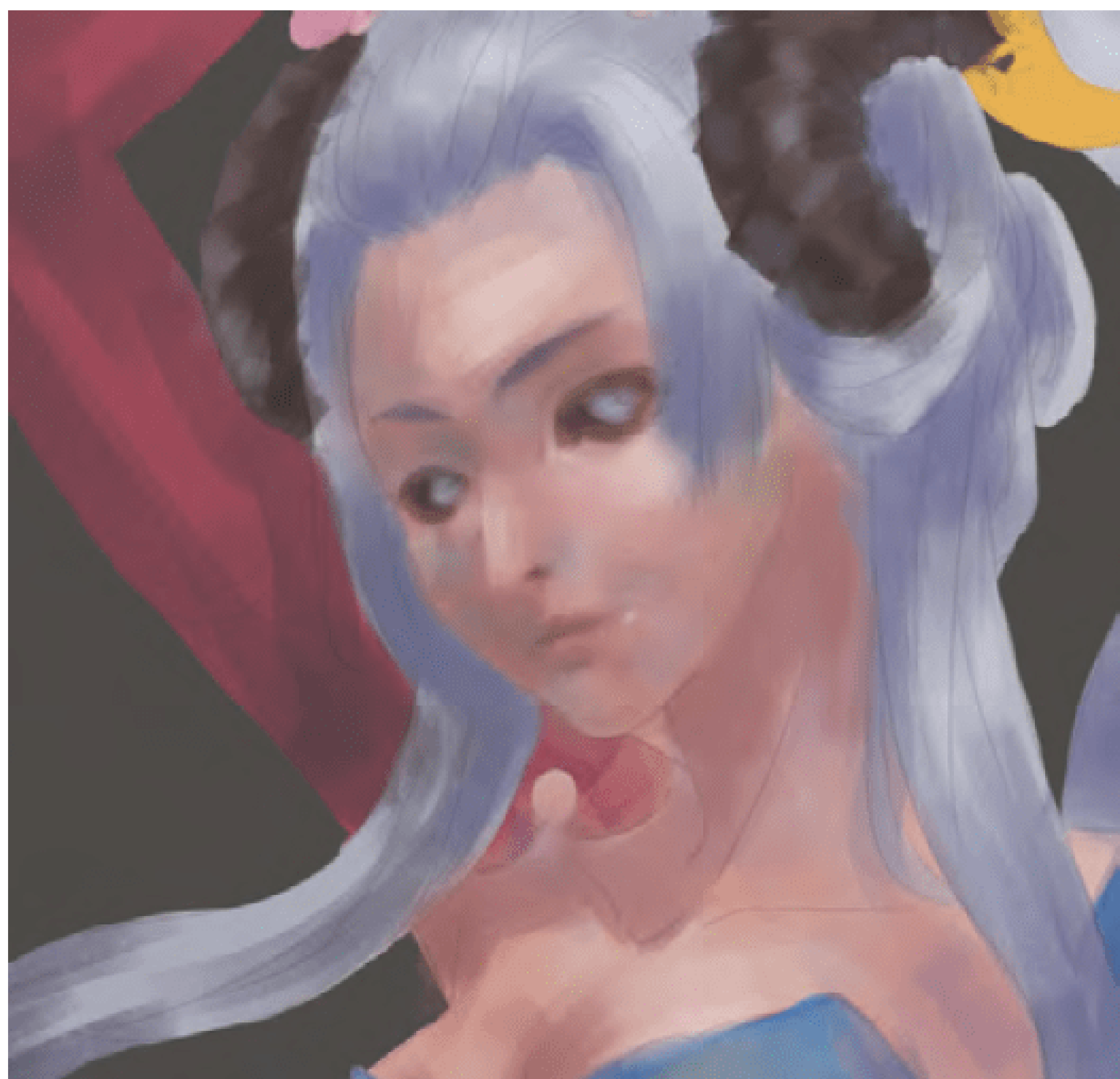


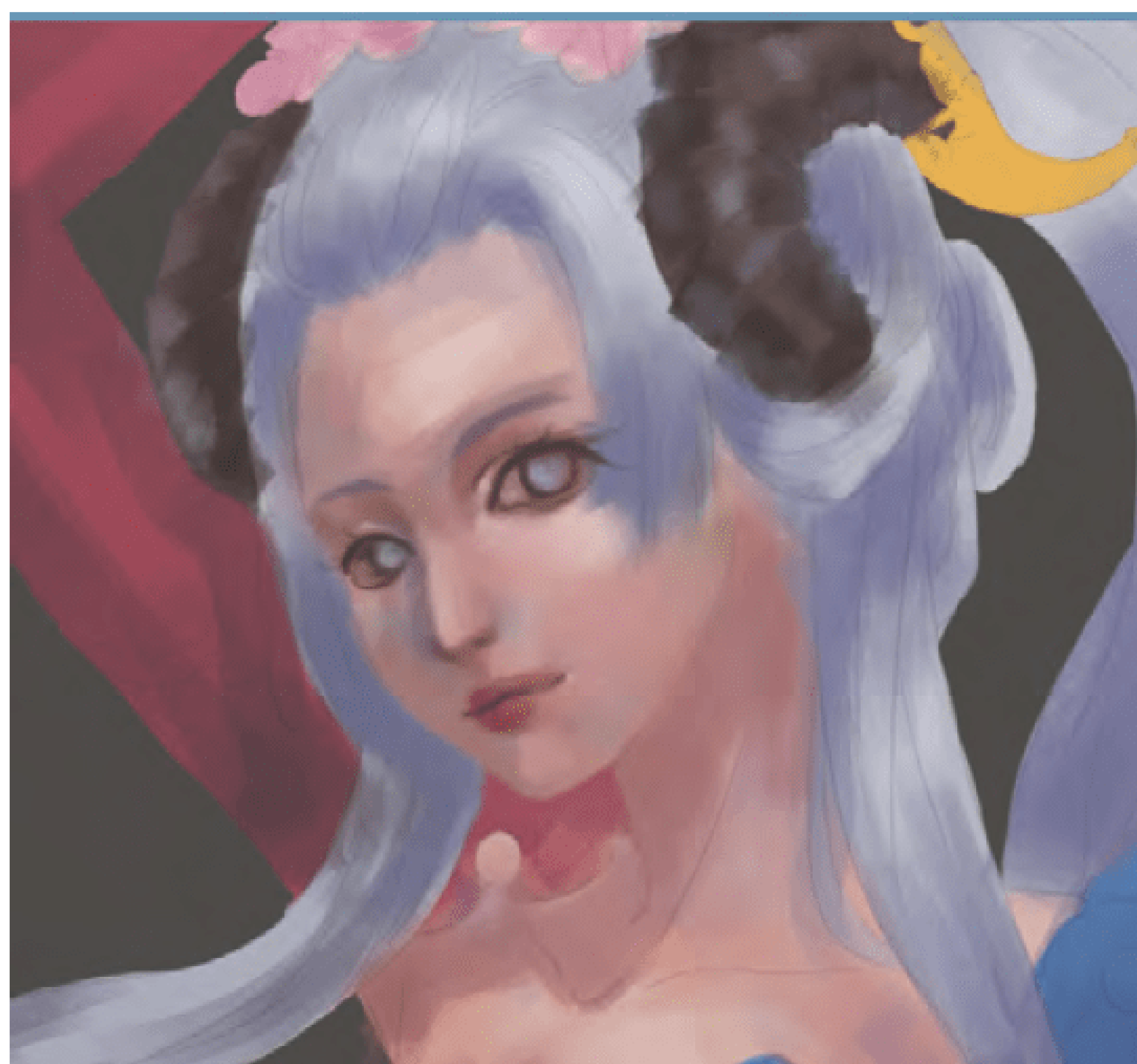
图 7-19


图 7-20

**03** 选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）绘制脸部皮肤的阴影部分，设置前景色为（R：248，G：235，B：228），因为是人物逆光，光源来自于人物的下方和后方，所以右边的嘴部存在强烈的受光面，在颜色的选择上也可以做到明显的对比，如图 7-21 所示。

**04** 将前景色设置为（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）描绘眼部及其他五官，按照五官的结构来绘制初步的阴影，如图 7-22 所示。


图 7-21


图 7-22

**05** 将前景色设置为（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画

流量 100%）继续描绘眼睛部分的构造，如图 7-23 所示。

**06** 下笔的时候注意笔压，一步一步将眼睛轮廓清晰地描绘出来。同时，在添加阴影的时候可以对人物脸型适当地加以修饰，如图 7-24 所示。

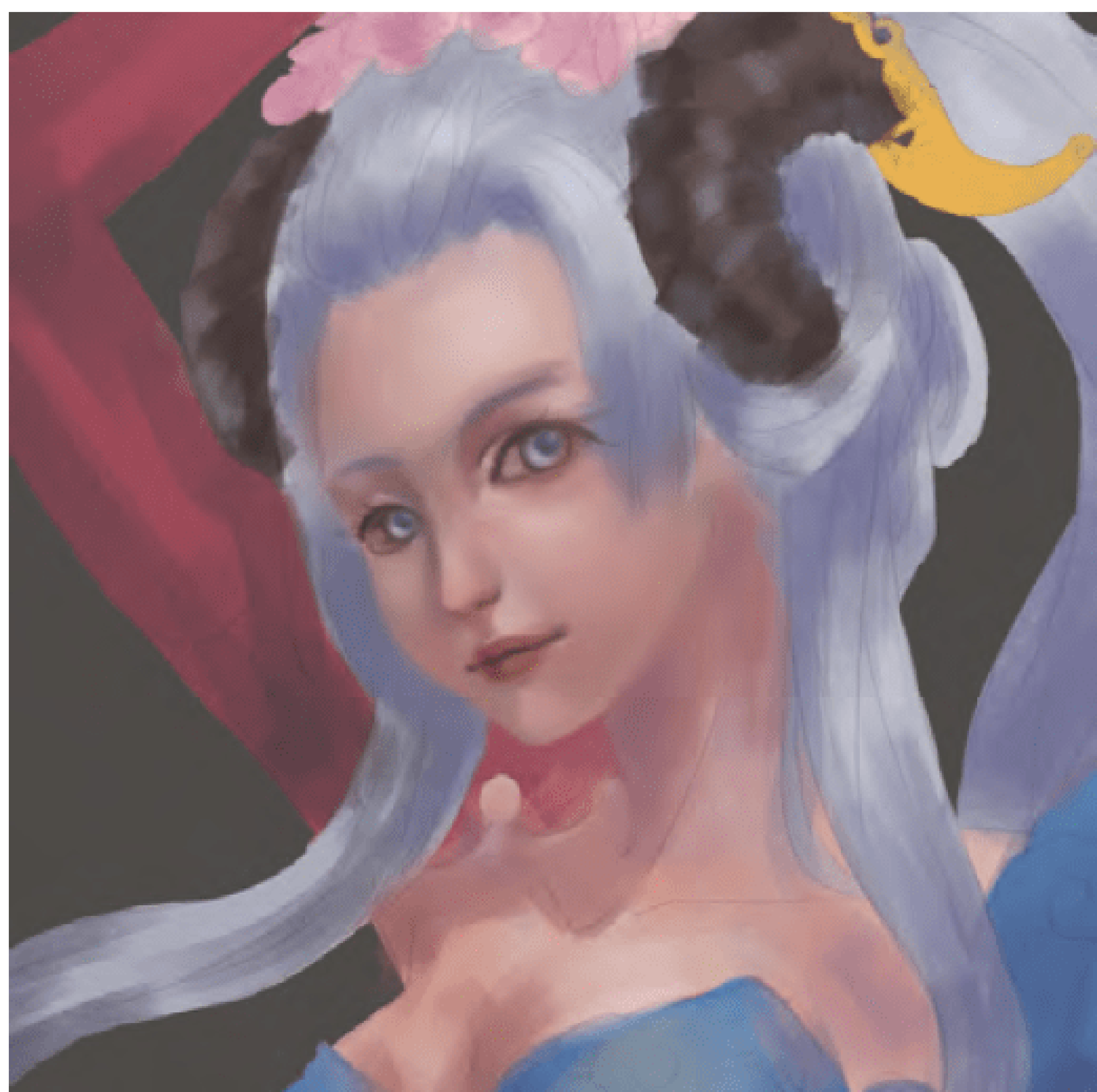


图 7-23



图 7-24

**07** 添加好眼球的底色之后，接下来使用减淡工具，其参数设置如图 7-25 所示。在眼球的受光面反复描绘出一条弧形的光带。完成后的效果如图 7-26 所示。




图 7-25

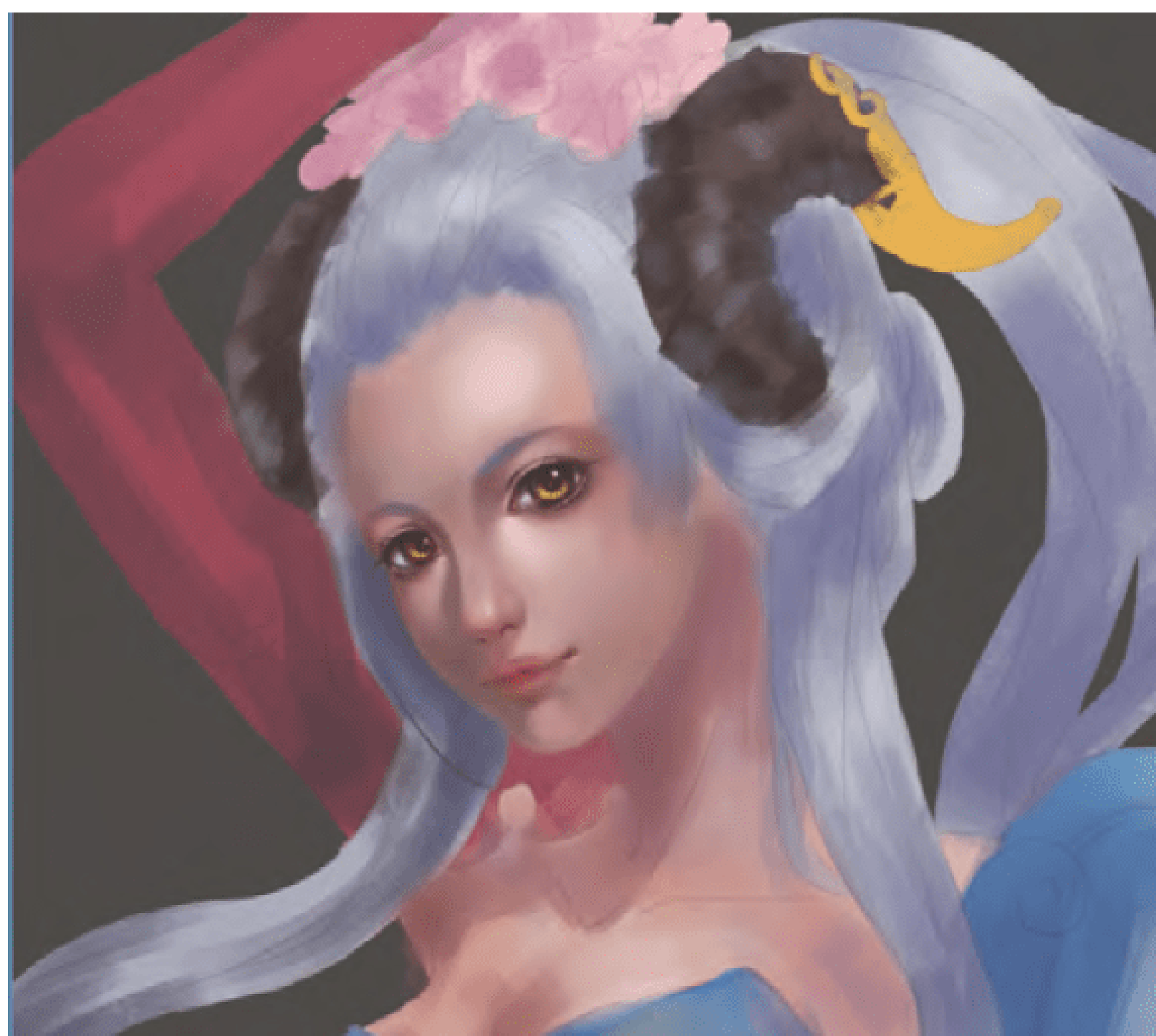


图 7-26



**08** 同理，阴影部分可以使用加深工具，曝光度设置在 10% ~ 50% 左右，如图 7-27 所示。反复在阴影面涂抹，完成后的效果如图 7-28 所示。如果觉得“阴影”模式下出来的暗部太暗导致环境色被覆盖，可以换成“中间调”模式。




图 7-27

**提示** 注意曝光度一定不能设置过高。

**09** 高光和暗部的运用可以更好地表现出人物的体积感，让画面更加真实立体。嘴唇和鼻头的部分也都需要细腻的光影关系来表现体积感。因为人的皮肤是一种特殊的材质，面部的光影非常复杂，所以不能只通过一种光影关系来表现。效果如图 7-29 所示。



图 7-28

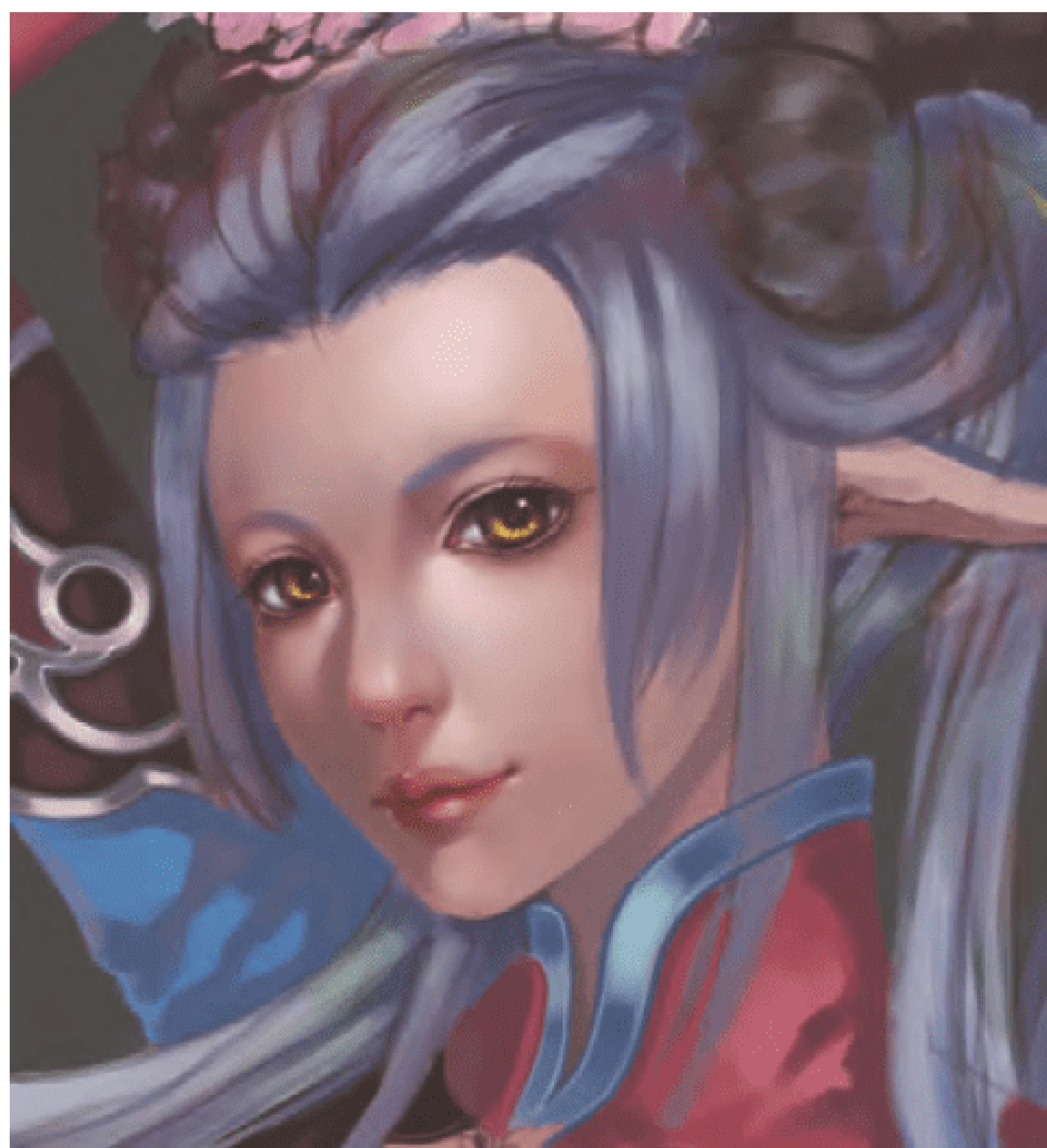


图 7-29

**提示** 注意环境色对皮肤的光影的影响。

**10** 五官绘制完成后，由于背景是灰色的，所以最好将大致完成的人物的饱和度适当调低。本案例使用的饱和度是 -28。调整后的画面效果如图 7-30 所示。

**提示** 在之前的案例中提过，环境色对于其中的物品影响很大。例如，一个面色不佳的人，如果穿着红色或者橙色的衣服，会有提高气色的作用。其实是因为物体本身受到了环境色（衣服的颜色）的影响。

**11** 设置前景色为（R：184，G：142，B：203），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量100%）画出衣服和裙摆下的阴影，其阴影的颜色都是偏紫色。然后设置前景色为（R:253，G:

231，B：179），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制皮肤，如图 7-31 所示。

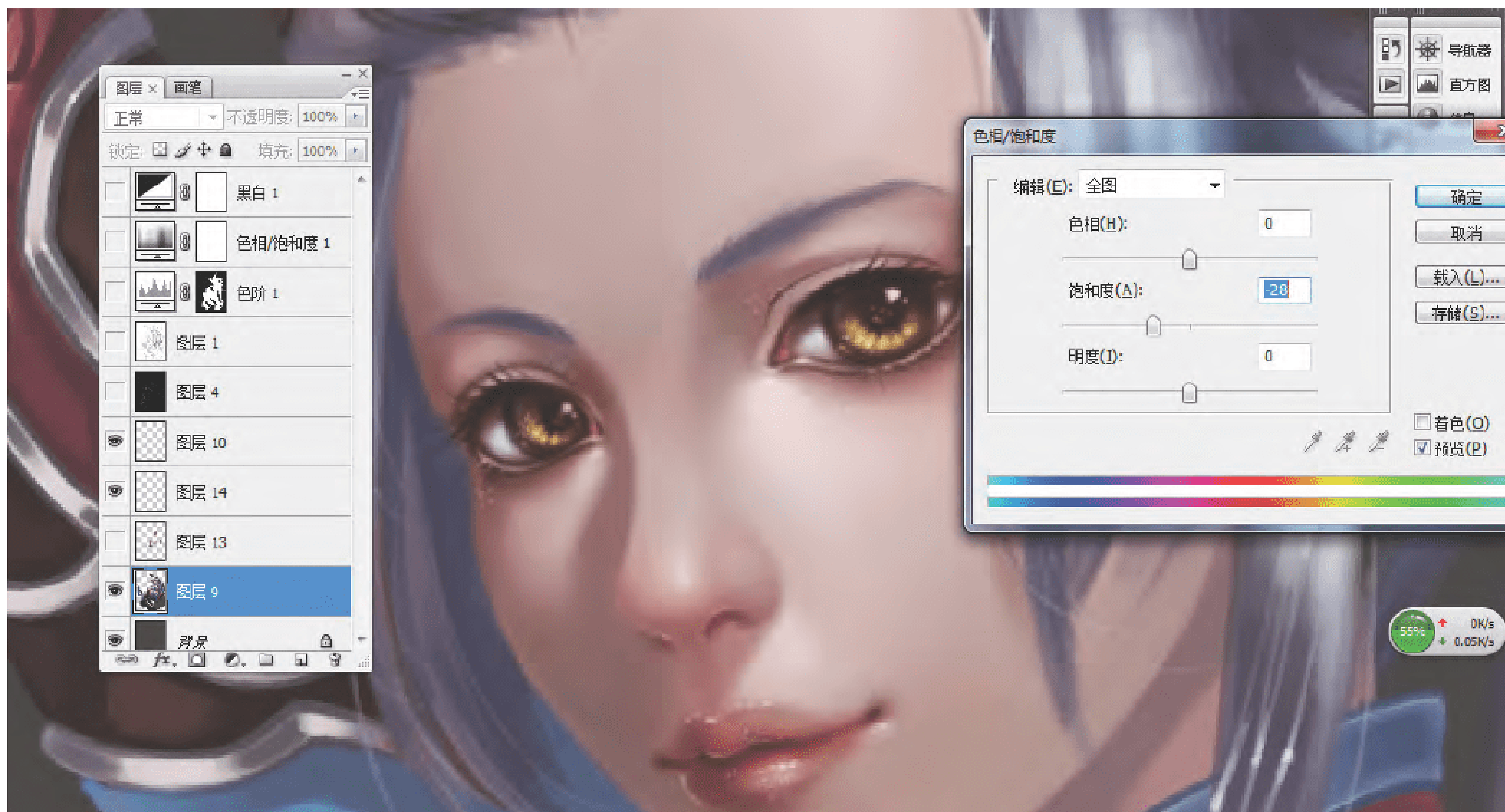



图 7-30

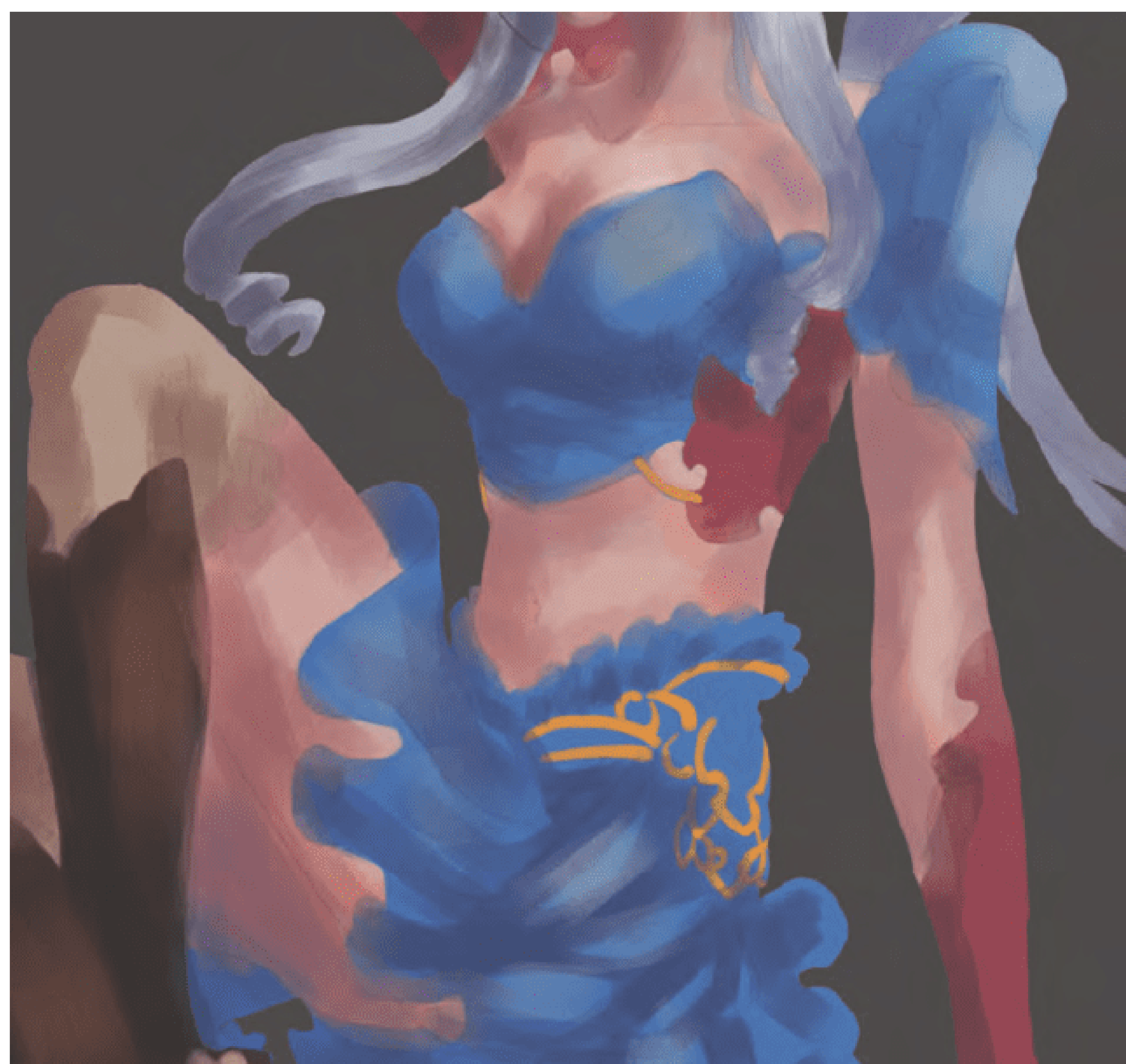
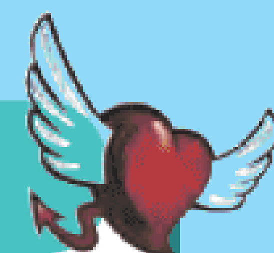


图 7-31

 **提示** 由于强烈逆光形成的对身后光线的反射光，这种光线是偏暖色的。

**12** 同理，淡紫色的头发落在皮肤上的阴影也是偏紫色的，如图 7-32 所示。

**13** 准确地找出阴影的位置，有利于体积感的表现，如图 7-33 所示。



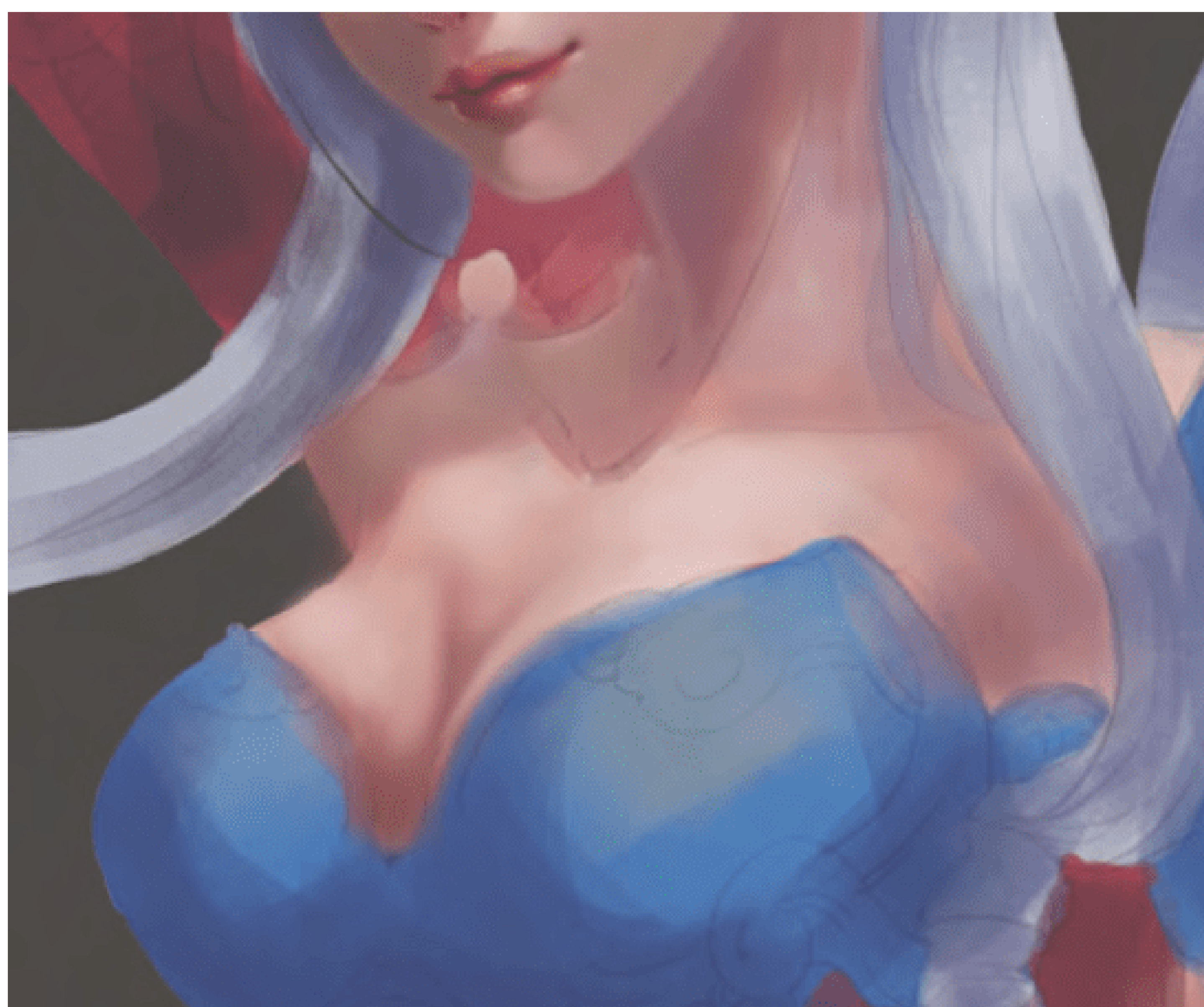


图 7-32

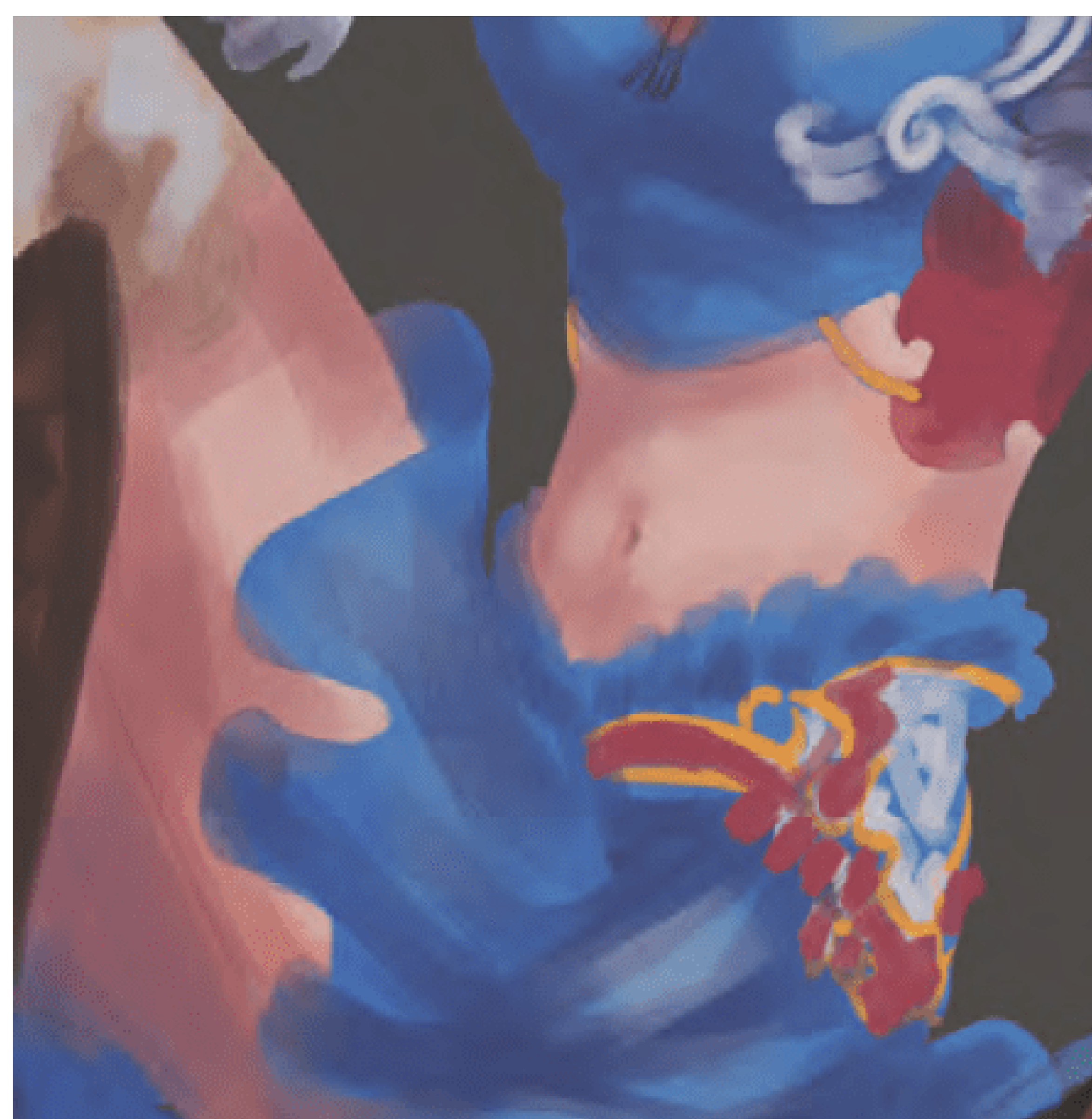


图 7-33

**14** 确定好暗部之后，紧接着就应该确定亮部，即找出受光面。确定好光影关系之后，人体的大致体积就能较好地表现出来，如图 7-34 所示。

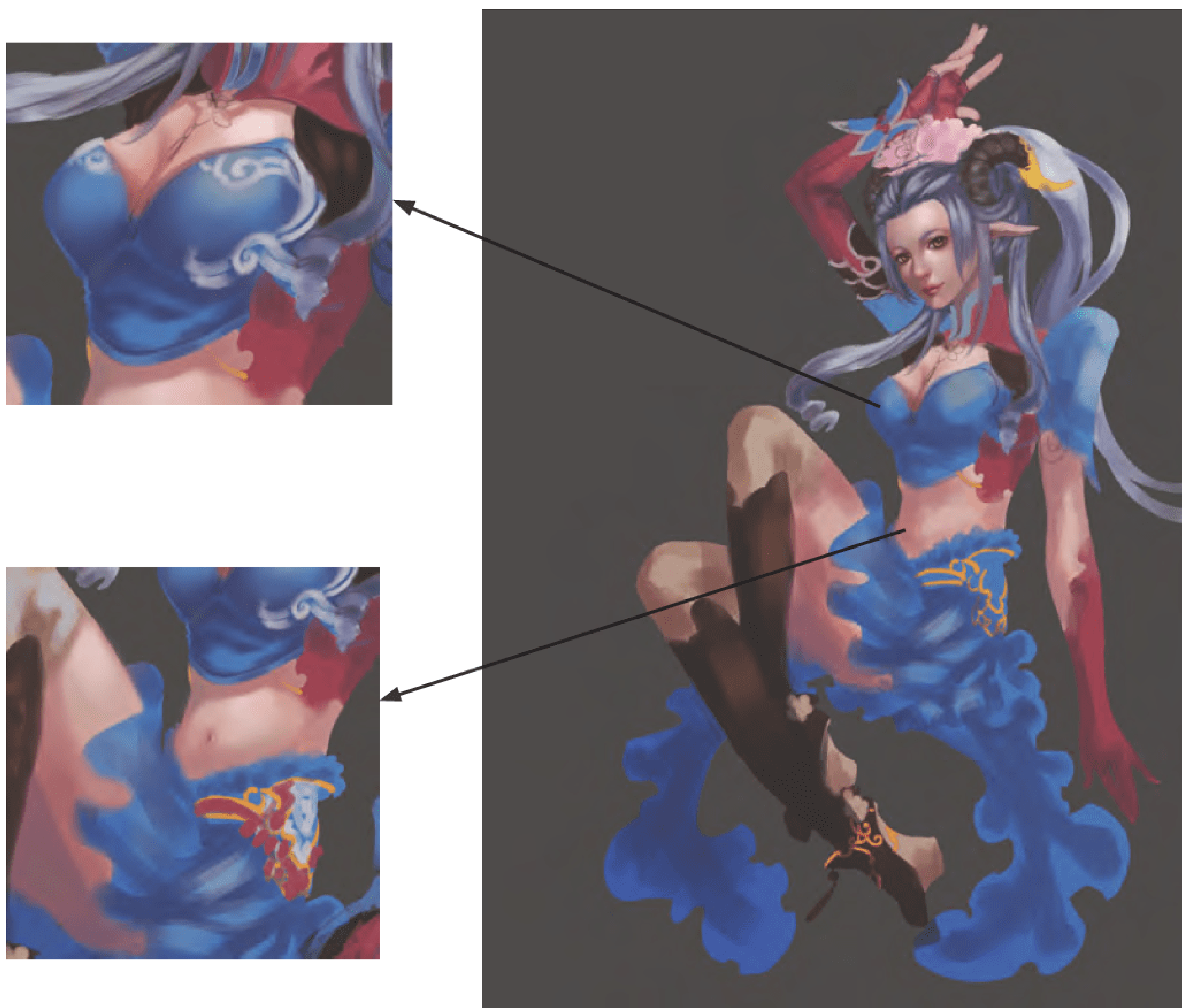


图 7-34

## 2. 对头发进行细化处理

**01** 在“头发”图层组新建一个图层，设置前景色为（R：187，G：127，B：188），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的暗部阴影。新建一个图层，设置前景色为（R：253，G：231，B：179），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的受光面。再新建一个图层，设置前景色为（R：189，G：203，B：223），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的暗部，由于头发前面的部分远离光源，所以呈现的颜色偏青蓝色，如图 7-35 所示。

**02** 打开之前隐藏了的发饰的桃花部分的线稿，桃花是粉红色，手臂处的长手套是桃红色，由于桃花的颜色所产生的环境映射效果，所以靠近手臂和桃花的部分的头发都会染上一些红色，效果如图 7-36 所示。


图 7-35


图 7-36

**03** 由于光源是从左侧发出，且人物非常靠近光源，所以用接近光源的颜色沿着受光面的轮廓勾勒一条反光带，如图 7-37 所示。

**04** 使用高亮度的细线（1 像素），在头发中间零落地勾出几根发丝，可以更明显地增强头发的层次感，如图 7-38 所示。


**提示** 线的亮度高并不等于就是白色，应该在毛发的基础色上调高亮度。同时，也可以用这种高亮度的细线来勾画人物的眼睫毛。

## 3. 衣服的细节处理

**01** 在“衣服”图层组新建一图层，分别设置前景色为（R：184，G：142，B：203）、（R：135，G：116，B：164）和（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描



画流量 100%）绘制白色衣服的暗部，由于受到环境光的影响，衣服的褶皱会产生多种颜色变化，靠近光源部分的颜色为暖色，远离光源部分的颜色偏青色。新建图层，设置前景色为（R：224，G：243，B：254），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制远离光源的衣服的颜色，其颜色为偏青色，如图 7-39 所示。

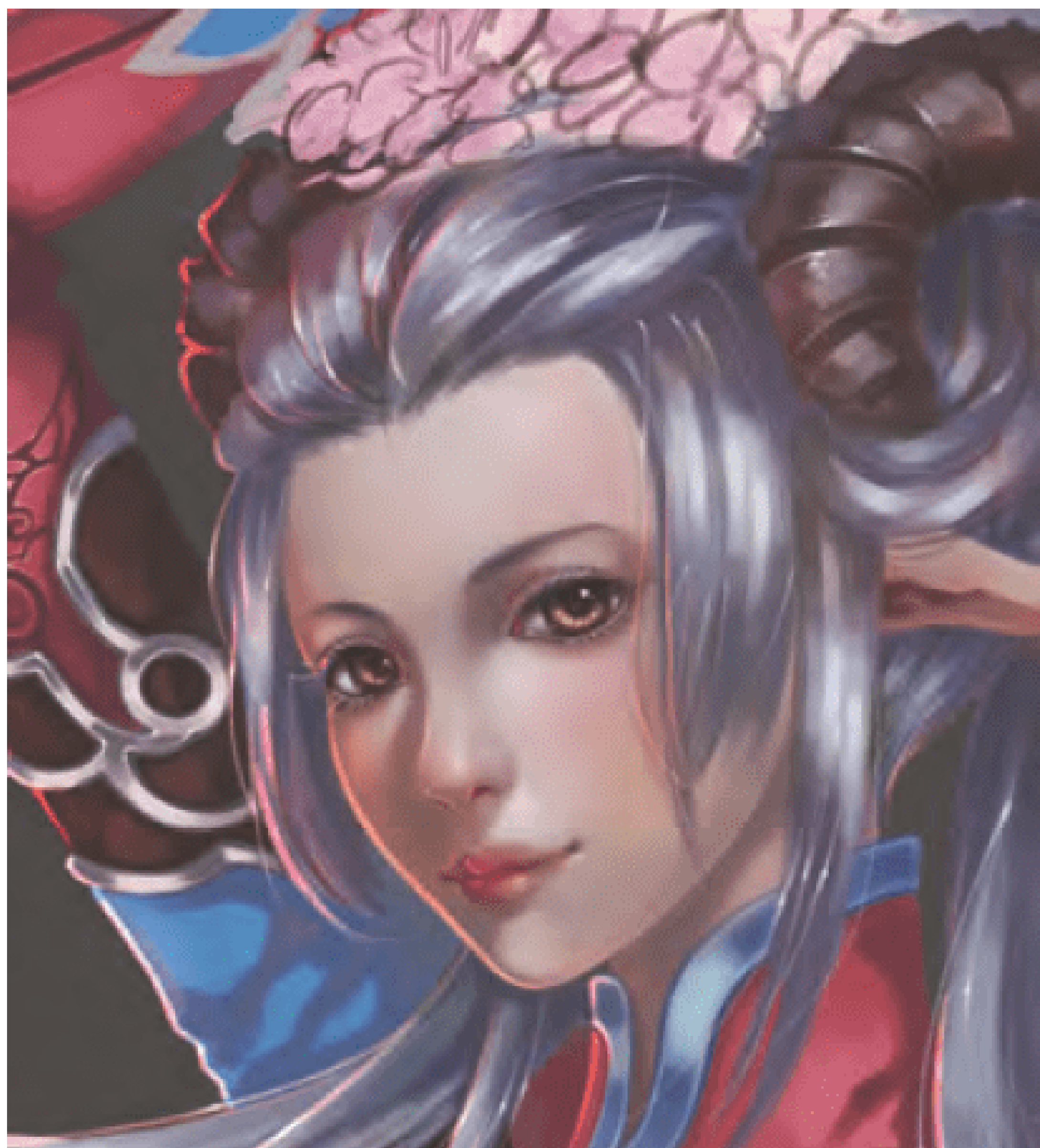


图 7-37



图 7-38

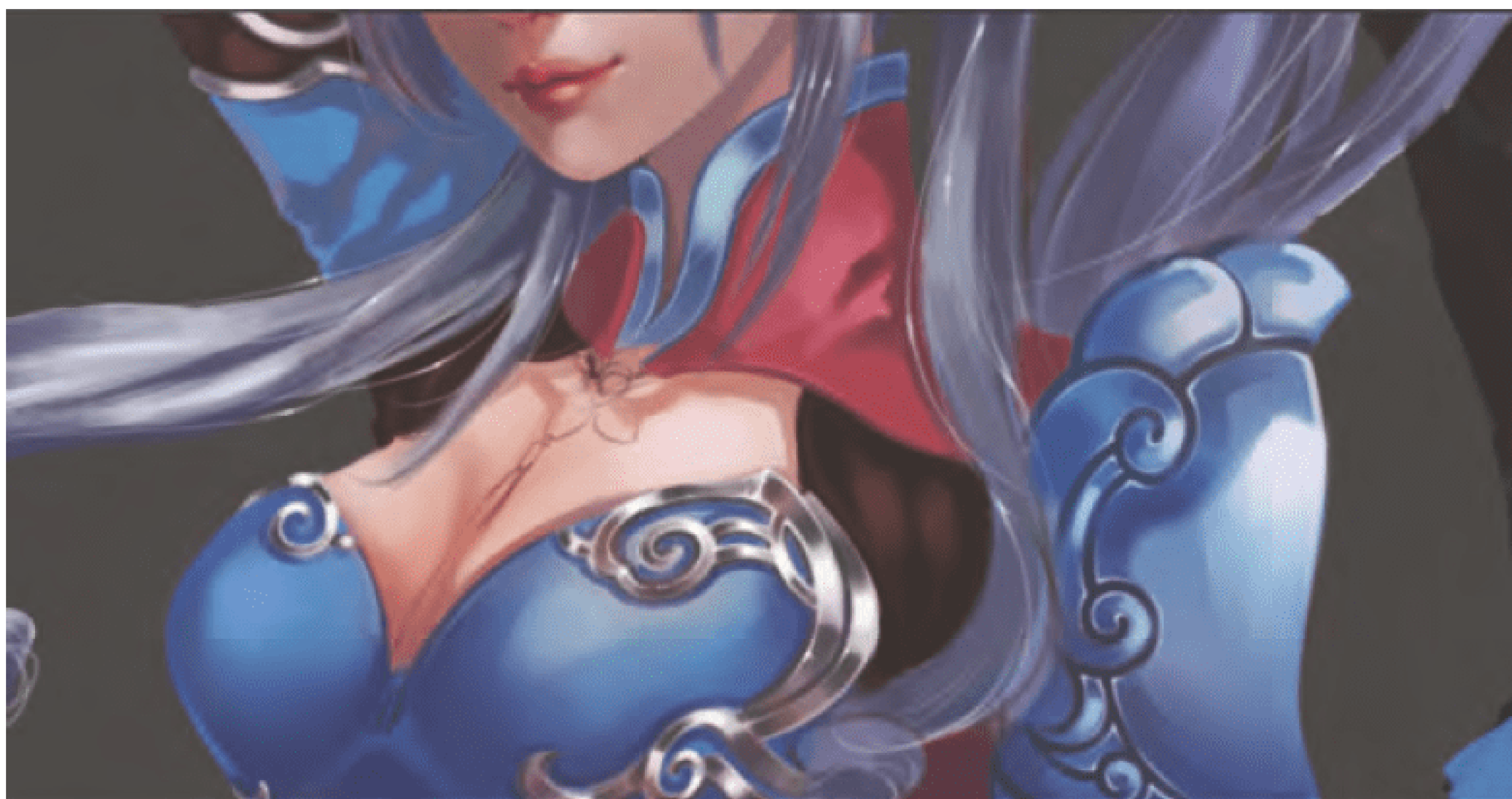


图 7-39



**提示**　一定要注意铠甲边沿的金属部分的高光部分，高光的绘制最能体现出金属的质感。

金属的最大特征是聚光性强，而且硬朗，从光感上看，金属的高光面积小、亮度大，有着很强的视觉冲击力；从质感上说，金属让人觉得很坚固和优雅。金属的光泽很纯正，反射只有白色。金属的每一个面都是一个渐变，理论上说，如果是一块没有厚度的平面金属，那么金属不会有高光点和高光线。

**02** 由于一般装饰与衣服铠甲上的金属不是完全光滑平整的，会有一定的弧度，所以找准高光点和高光线非常重要，如图 7-40 所示。

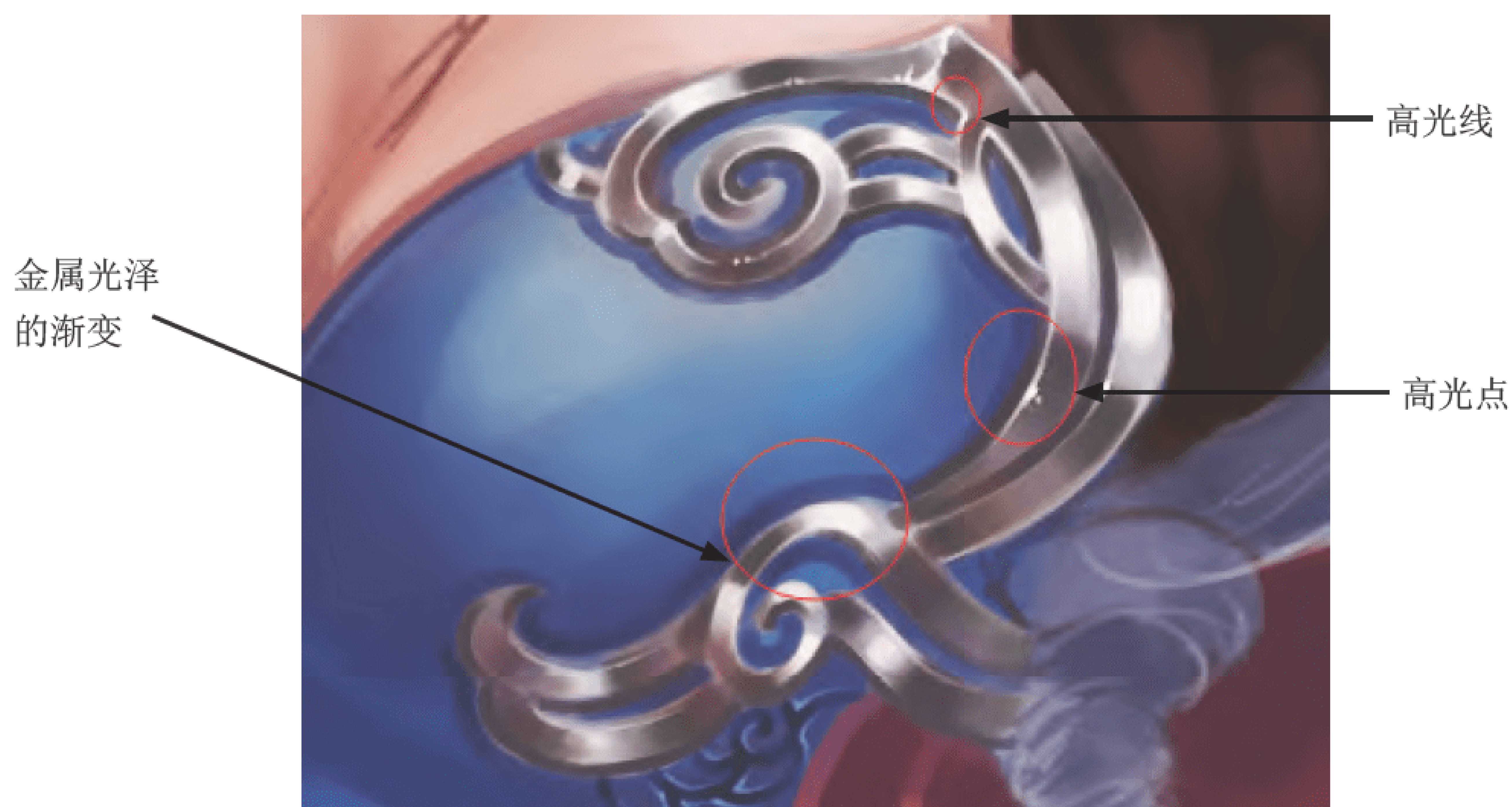



图 7-40

**03** 金属的最强曝光面上不会受环境色的干扰，但是其他光线较弱的部分会染上环境色，而且由于金属的纯度比较高，甚至有可能反射出环境物体的倒影，所以要交替加入一些淡紫色和淡蓝色，如图 7-41 所示。

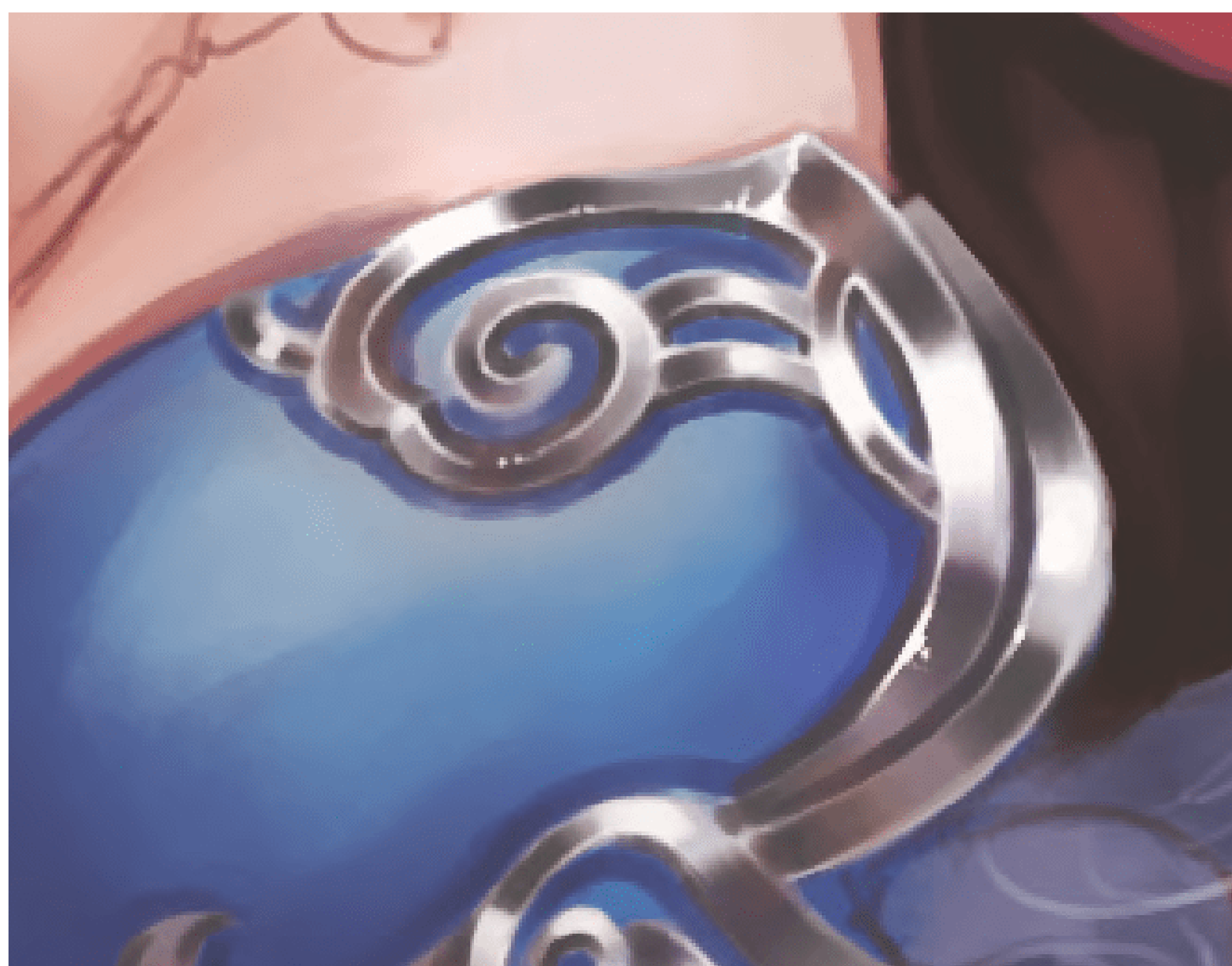


图 7-41



**提示**　颜色可使用吸管工具直接在旁边的衣服上吸取。一定要注意：金属的受光面和被光面的对比一定比其他物品的对比强烈。

**04** 处理衣服上的花纹。首先选择一个常用的蕾丝花纹素材，将其导入文件中，如图 7-42 所示。

**05** 选中素材所在图层，使用快捷方式自由变换功能（Ctrl+T）将素材进行自由变换，并拖至人物的裙摆处，交替使用扭曲工具或者变形工具，即可任意拖动素材使之完全贴合于裙摆，如



图 7-43 所示。

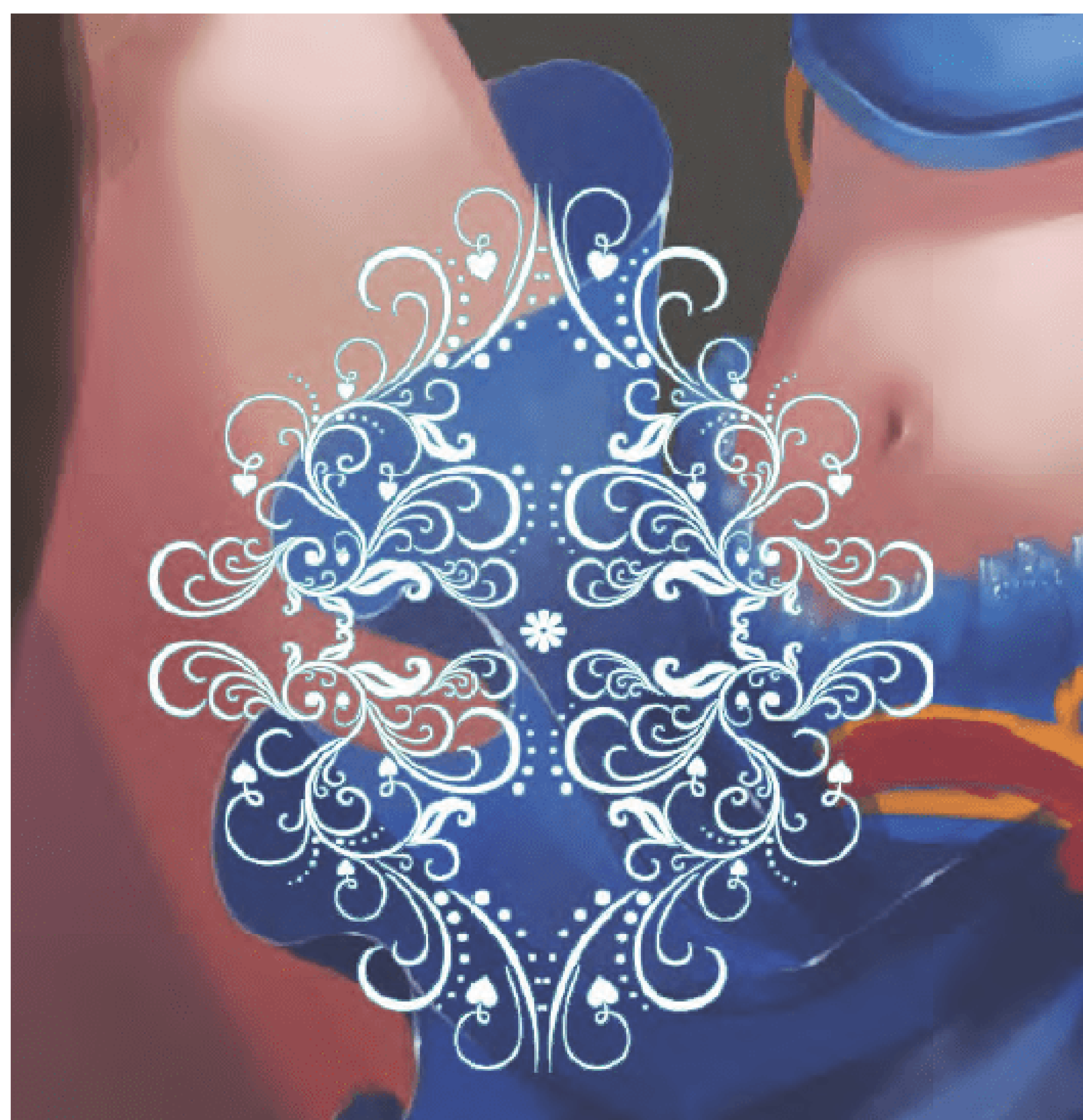


图 7-42




图 7-43



**提示** 多余的部分用橡皮擦掉，或者用选框工具选中清除即可。

**06** 将素材的图层模式设置成“颜色减淡”模式，如图 7-44 所示。

**07** 此时素材的颜色就会透过裙摆的底色呈现出花纹一样的效果，如图 7-45 所示。




图 7-44

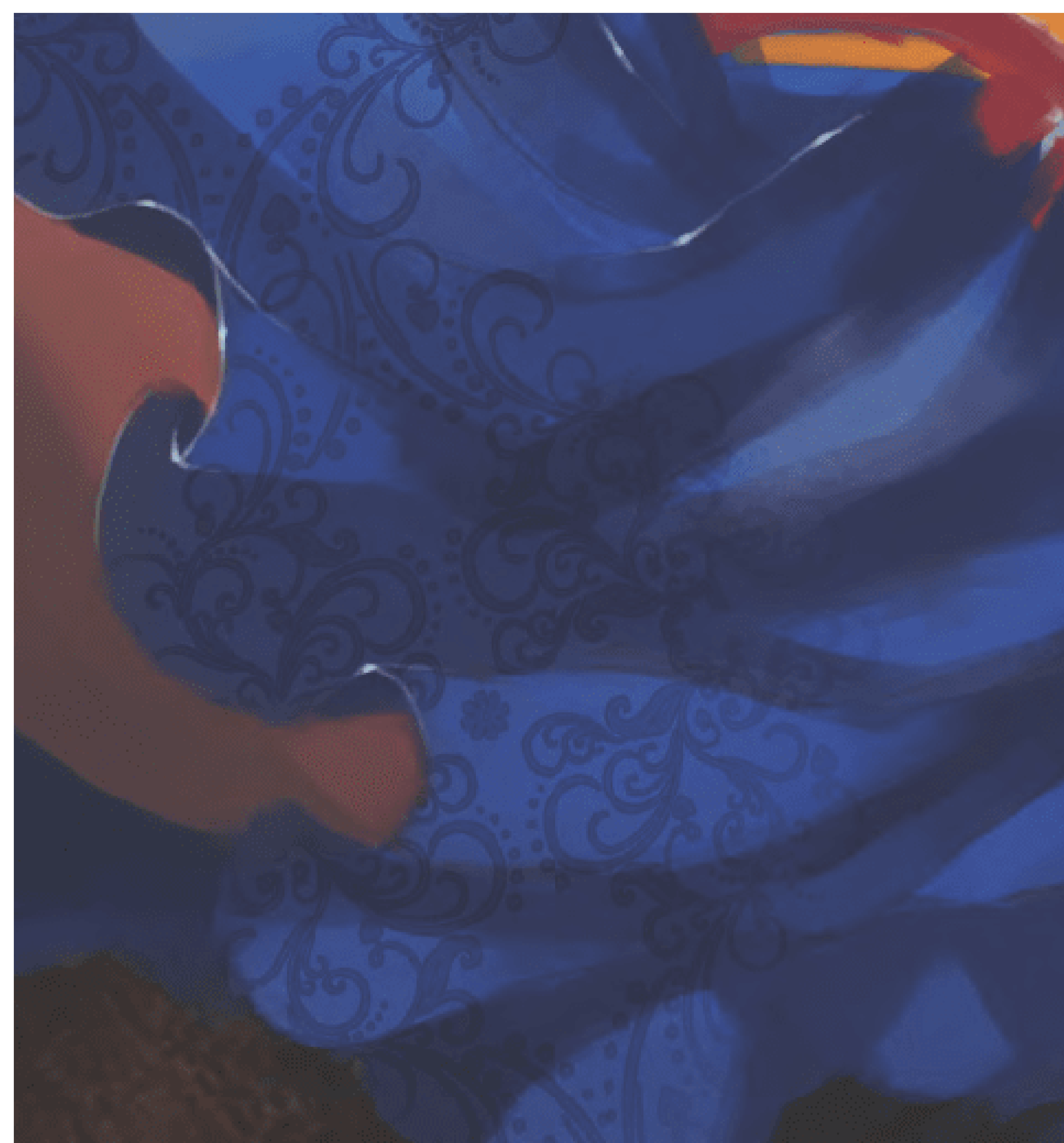


图 7-45



**提示** “颜色减淡”模式最大的好处在于，不会覆盖掉下方图层原本画好了的阴影和高光，所以画暗纹或者花纹时非常方便。

08 使用同样的方法绘制胸甲上的花纹。接下来再给胸甲和裙摆也添加带有环境色的光边，完成后的效果如图 7-46 所示。

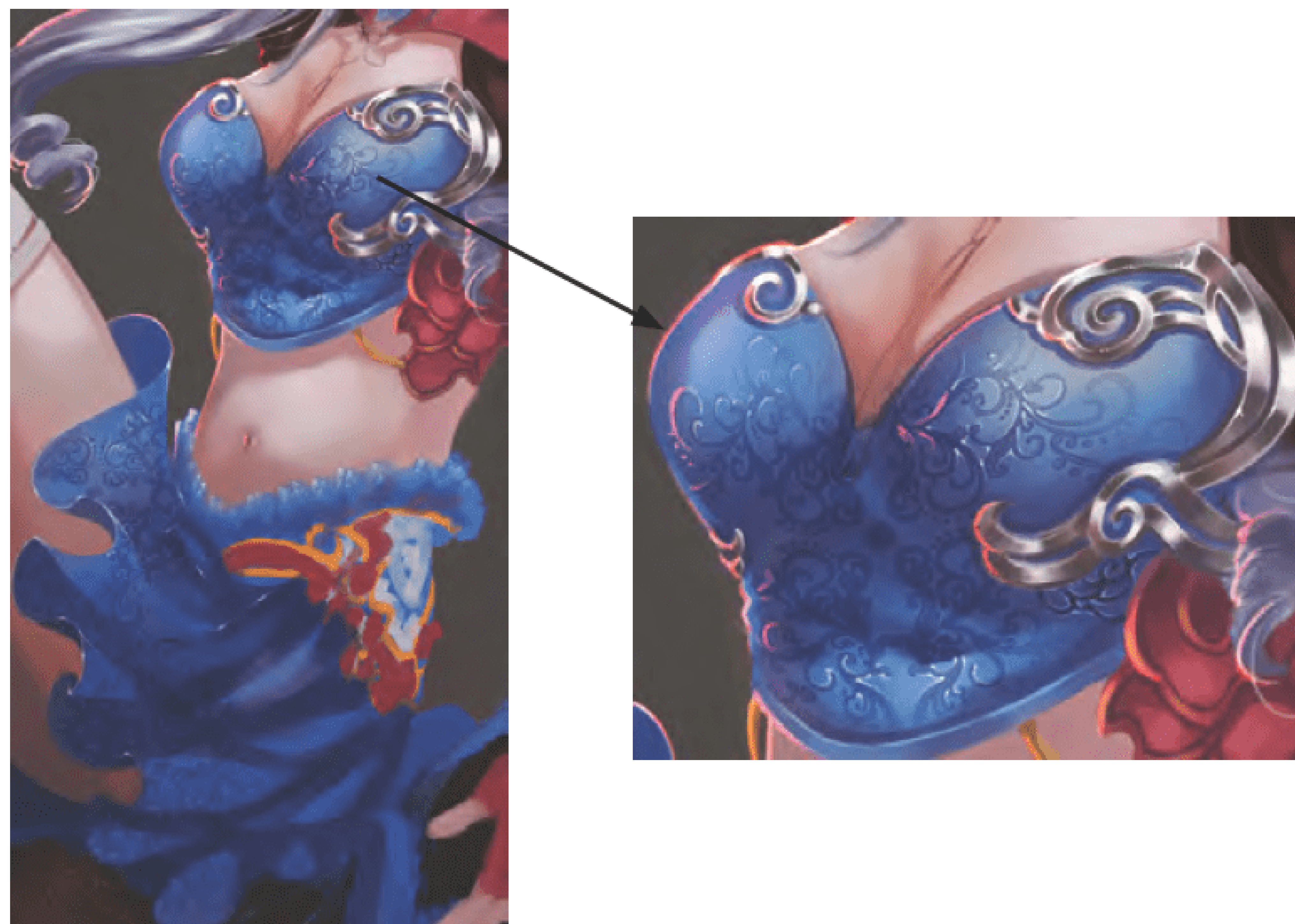


图 7-46

#### 4. 头部羊角配饰的处理

羊角的上半部分的画法与头发和衣服的画法相同，主要难点在于确定高光和暗部的位置。

01 羊角的表面非常光滑，随着羊角的弧度会呈现出一个弧形的高光带，如图 7-47 所示。

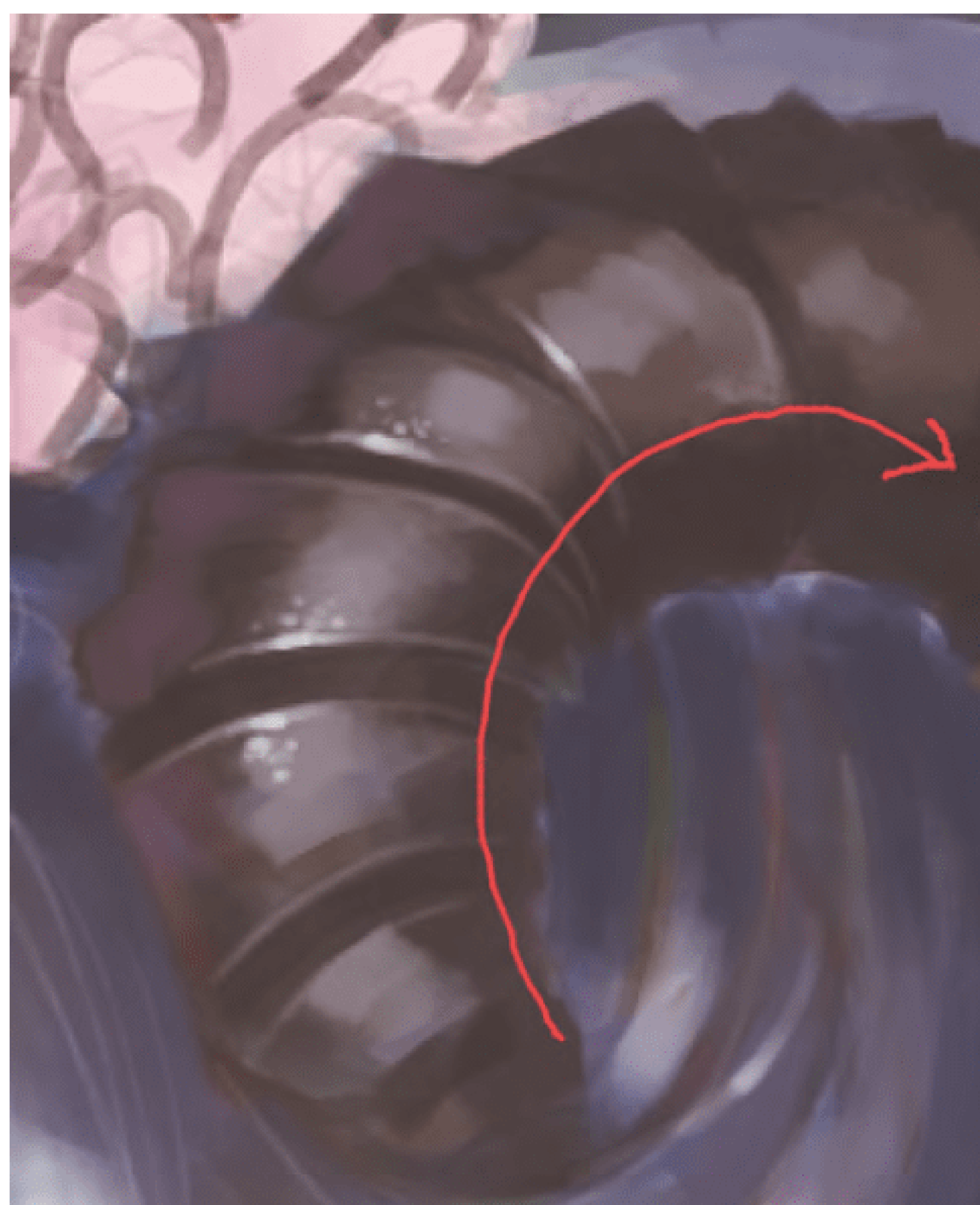



图 7-47



**02** 羊角配饰后半段的装饰的画法。因为整幅画的画面基调偏冷色，在冷色中点缀一抹黄色可以提亮整幅画的色调，成为整幅画面中一个亮点。但是整幅画面总体上使用的都是比较深沉的冷色调，所以也不宜用暖色调的黄色，颜色设置如图 7-48 所示。

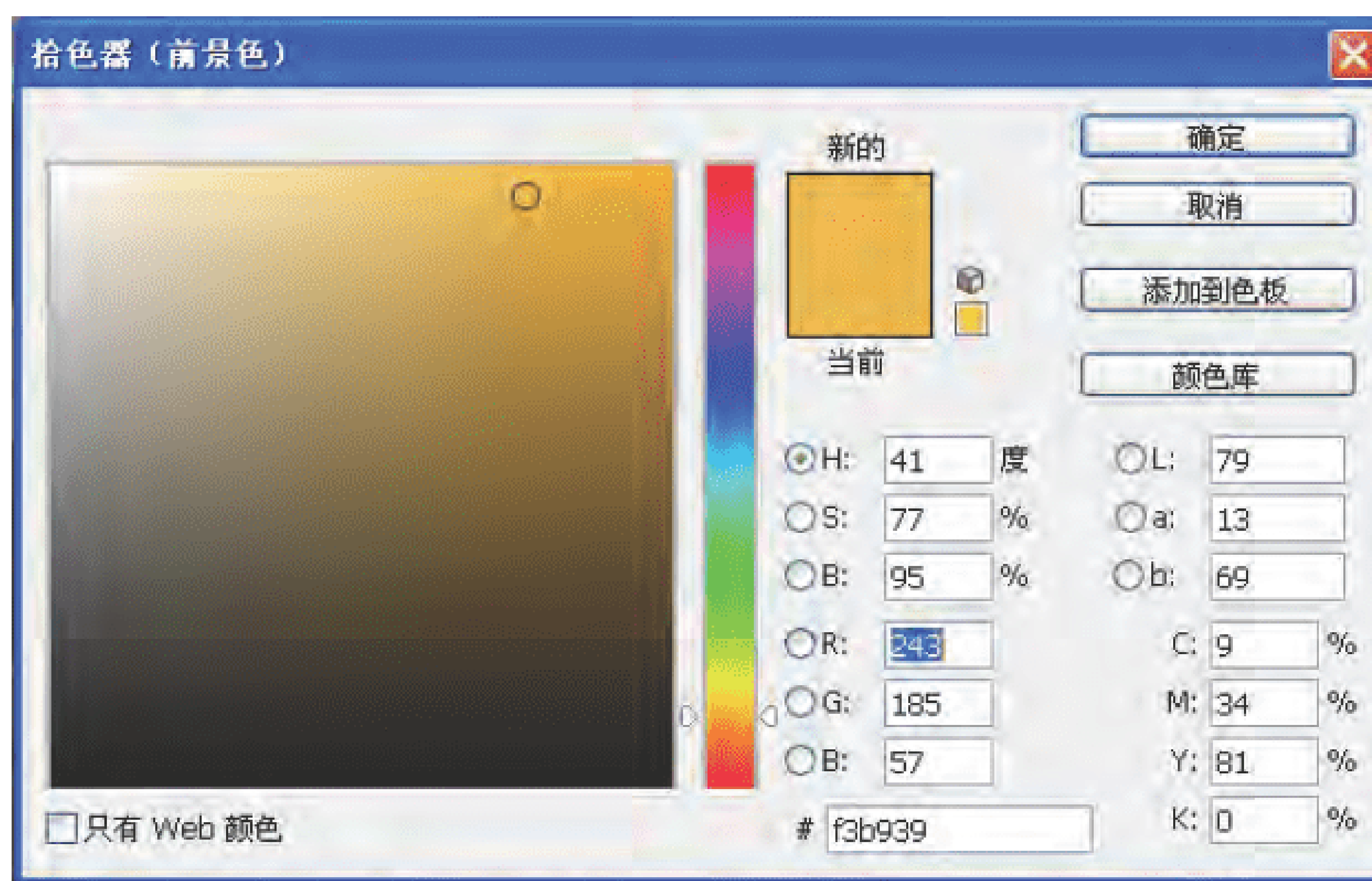



图 7-48



**提示** *颜色值在（R：243，G：185，B：57）左右的黄色就比较合适。*

**03** 画好大致的轮廓，确定好阴影区之后，为了整幅画画面的和谐，要对装饰部分的色调进行调节。首先用选框工具选中画好的羊角的后半部分，使用“图像”→“调整”→“曲线”命令进行调整。设置参数如图 7-49 所示。拉动曲线，就可以看到较为明显的色彩和明度的变化。不断调整曲线，直到调节到满意的颜色为止。

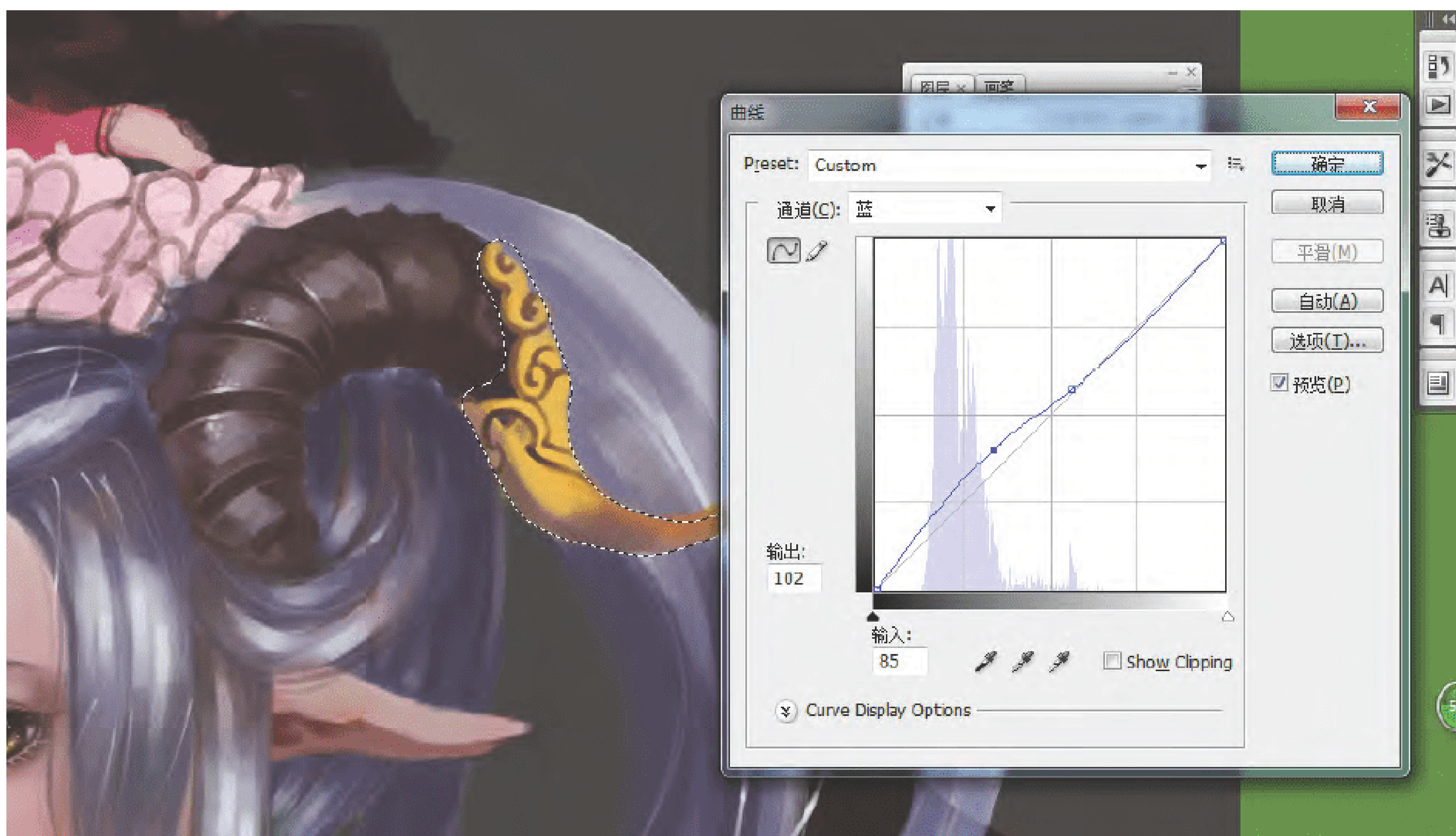



图 7-49

**04** 因为环境色的影响，选取颜色为（R：225，G：239，B：254），如图 7-50 所示。给羊角

先画上一层稍微泛蓝的高光。注意这部分的装饰也要突出金属的质感，还要使羊角的高光部分和暗部部分的对比更加明显。

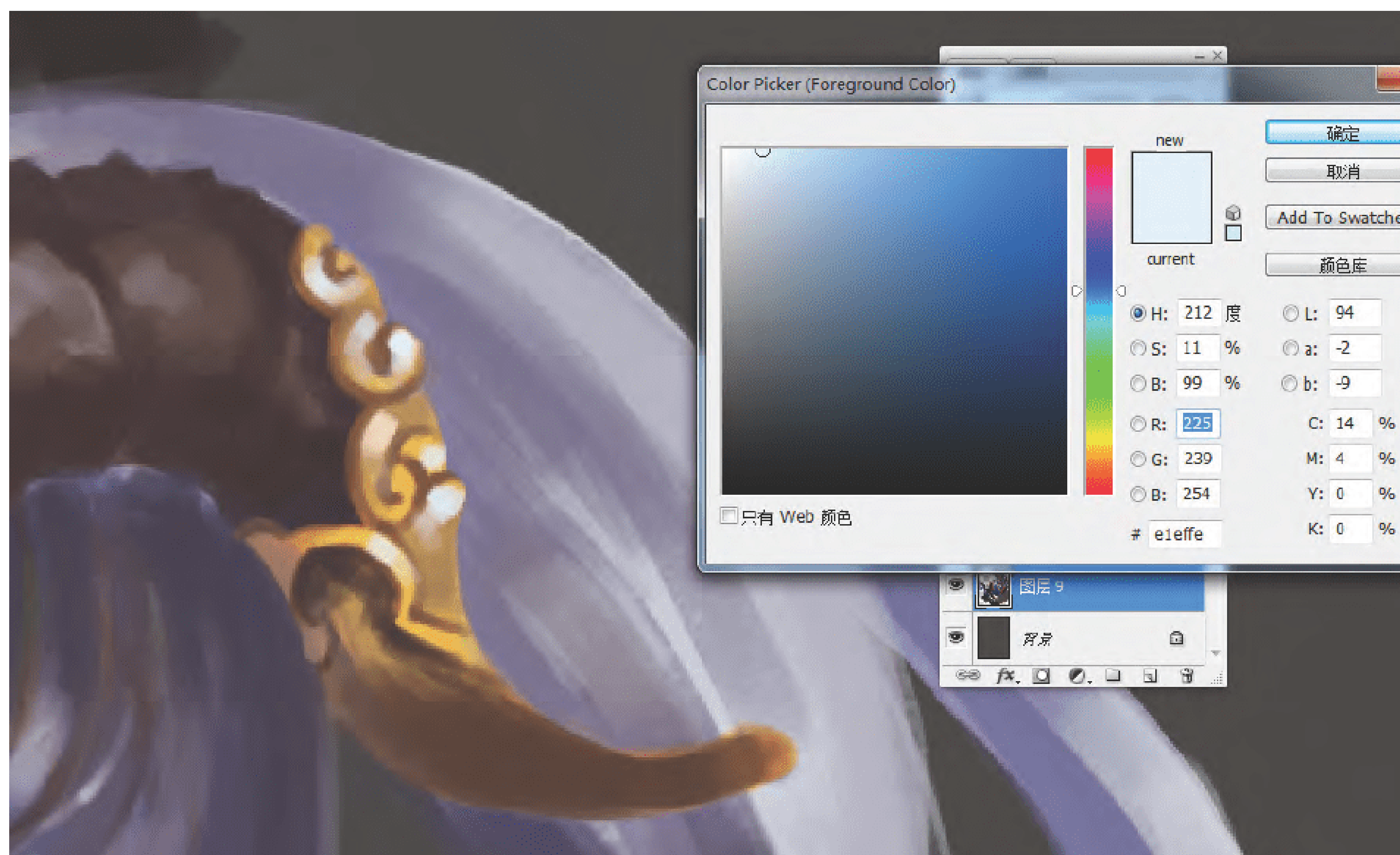



图 7-50

**05** 利用颜色（R：81，G：53，B：39）来强调羊角尾部装饰的结构，如图 7-51 所示。利用高光点和高光线来强调金属质感。由于之前已经用浅蓝色上过一层高光，这个时候可以使用减淡工具，选择“高光”模式，在之前画好的高光上进行再次描绘，完成后的效果如图 7-52 所示。

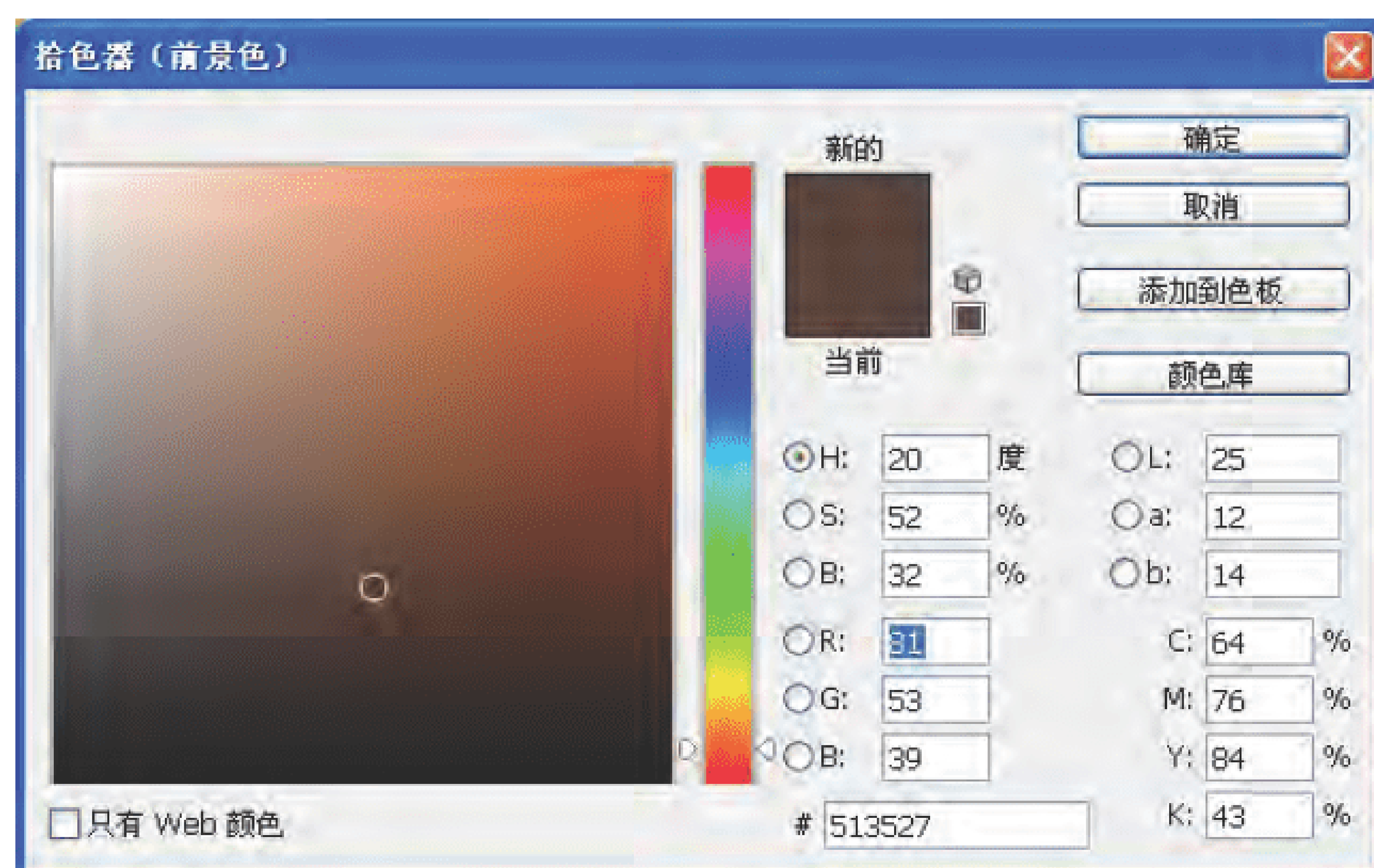



图 7-51

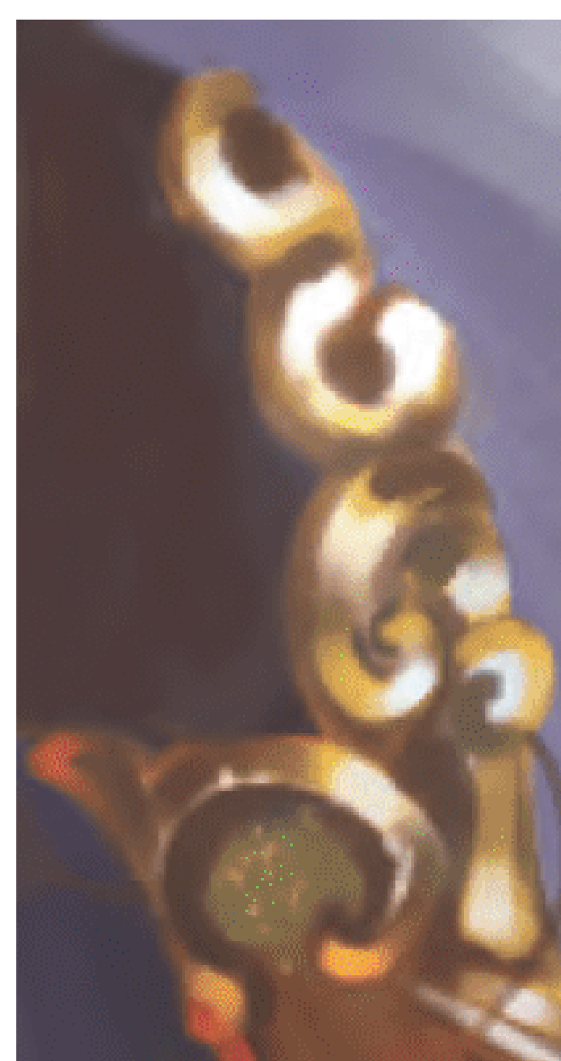


图 7-52

**06** 值得注意的是，笔刷要选择边缘带有羽化效果的笔刷，这样画出的高光会更加自然，如图 7-53 所示。

**07** 为了加深羊角尾部的金属质感，选中羊角的尾部，可以再新建一个图层，使用油漆桶工具将选区中的部分用黑色填满，并将图层模式改为“颜色减淡”，如图 7-54 所示。



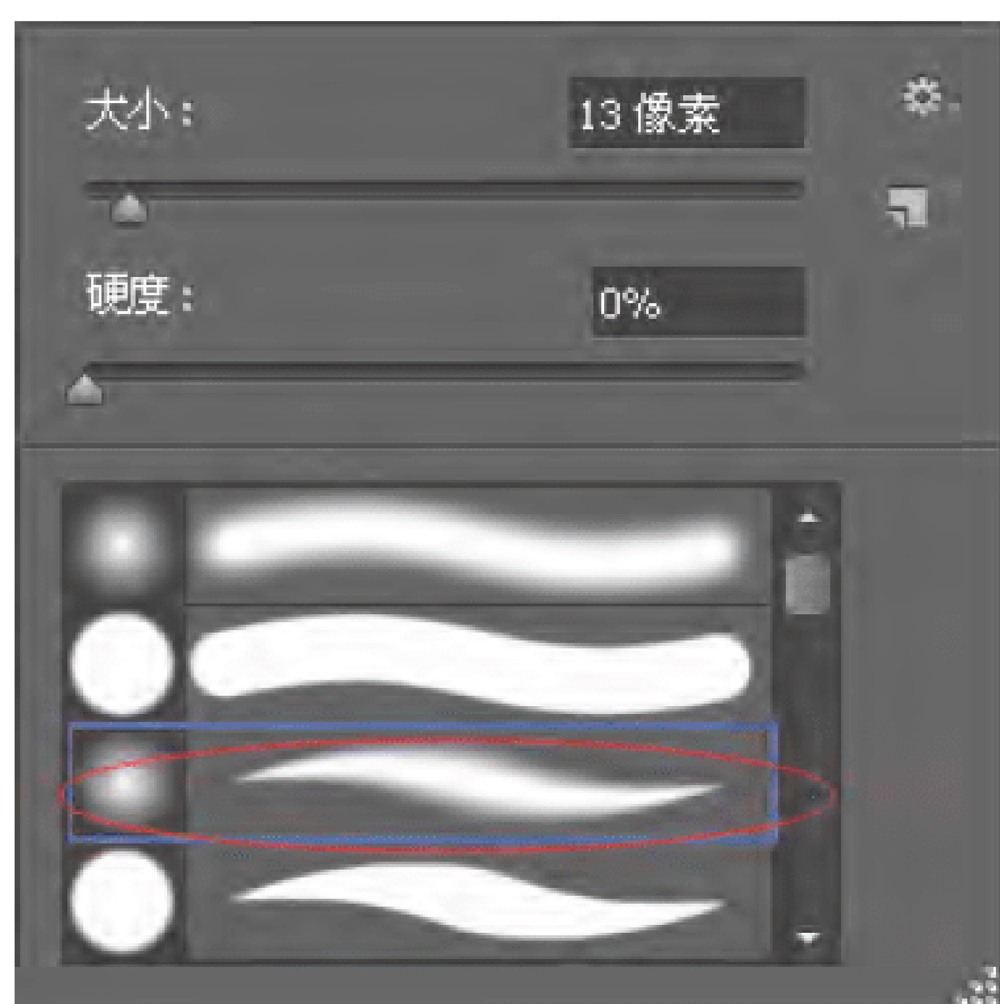



图 7-53

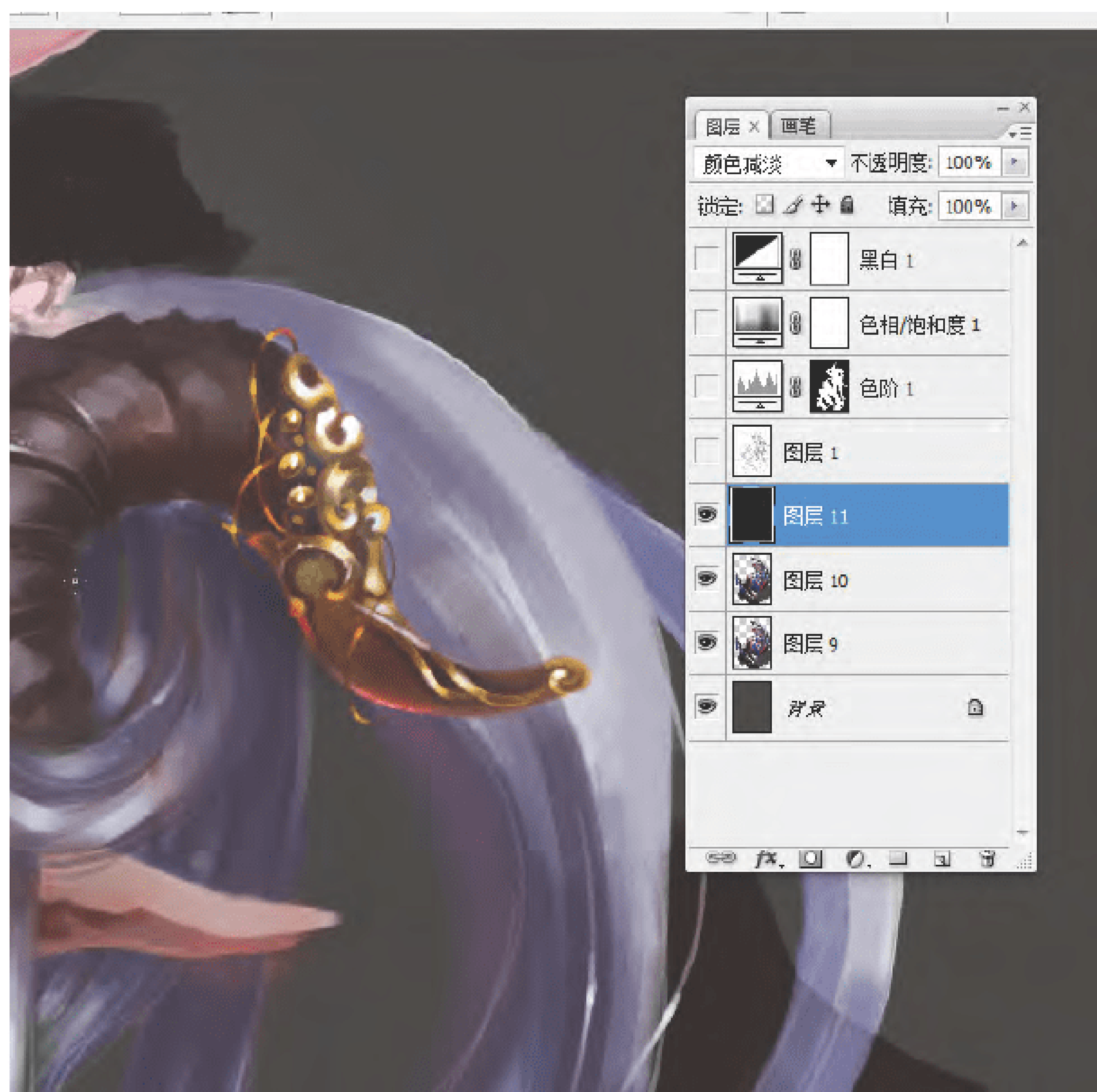



图 7-54

08 可以适当调整透明度，一般保持在 60% ~ 100% 之间较好。通过这样的处理之后，羊角的金属部分会看起来更加通透，富有质感，如图 7-55 所示。

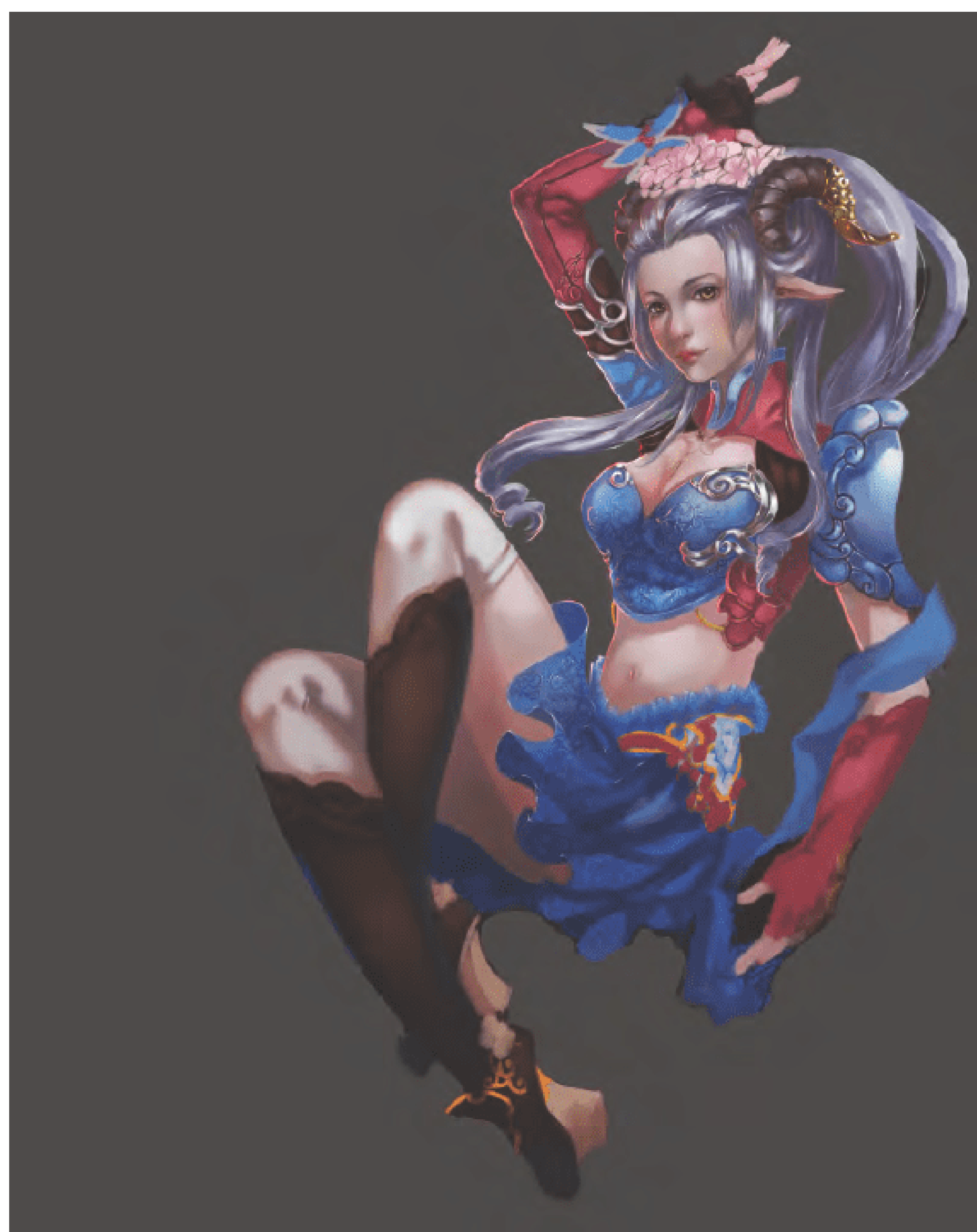


图 7-55

### 5. 靴子和手套的处理

接下来先把靴子、手套以及其他部位未完成的地方补充完整。

**01** 在腿部贴一些蕾丝花纹进行装饰，将素材拖至腿部位置之后，多余的部分可以用橡皮擦工具擦掉，如图 7-56 所示。

**提示** 读者可以按照自己的喜好绘制花纹和装饰，案例上的花纹和装饰仅供参考。

**02** 选中蕾丝素材所在图层，右击，在弹出的快捷菜单中选择“混合选项”命令，如图 7-57 所示。



图 7-56

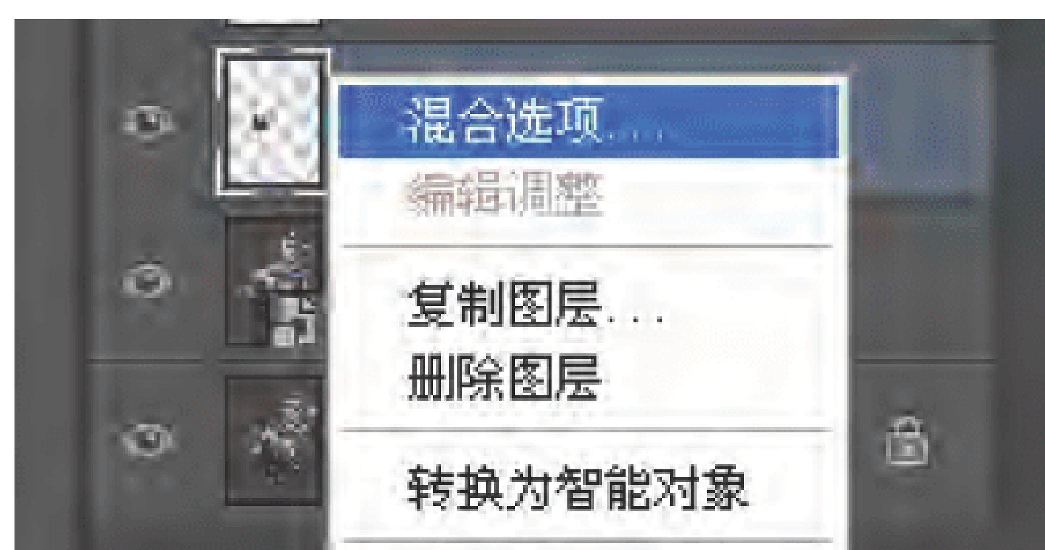



图 7-57

**03** 在弹出的“图层样式”对话框中设置参数，选中“内发光”和“投影”复选框。内发光的不透明度为 60%，投影的不透明度为 50%，如图 7-58 和图 7-59 所示。

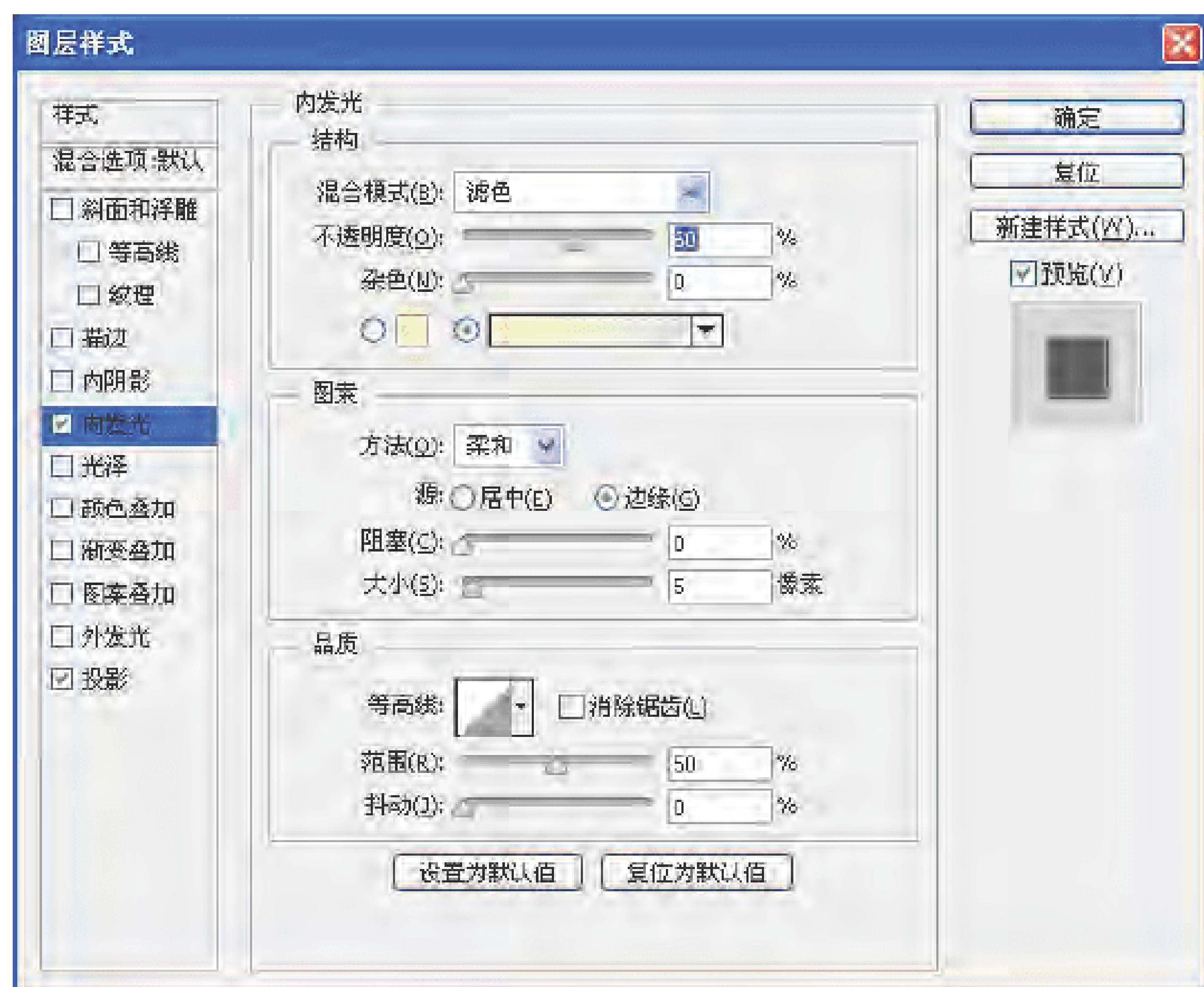



图 7-58

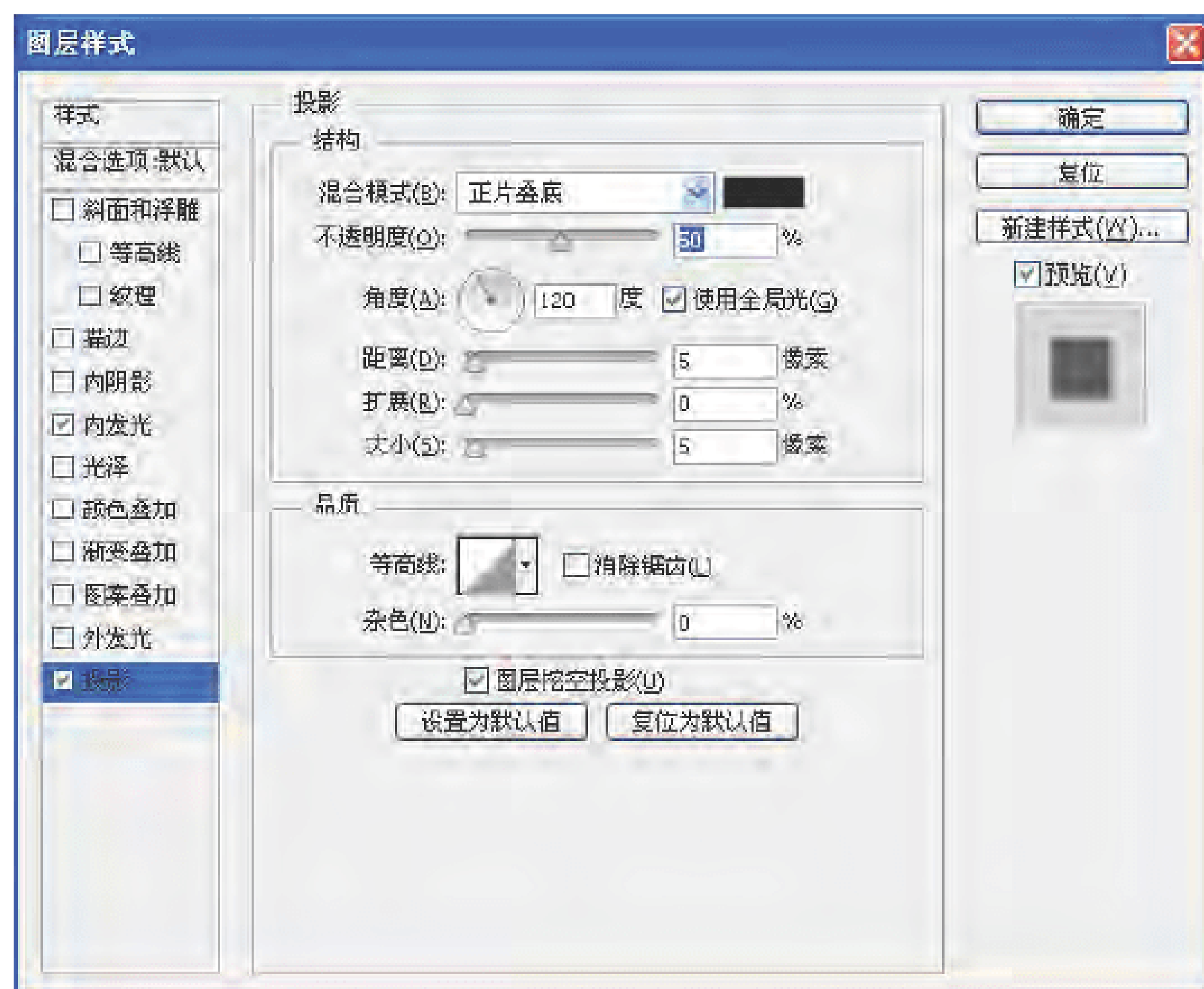



图 7-59



**04** 图层模式设置成“颜色减淡”，这样制作出来的蕾丝更有质感，如图 7-60 所示。

**05** 胸口处的蕾丝也作同样处理，只是在混合选项的时候注意要将内发光的光的颜色调成对应的值，如图 7-61 所示。

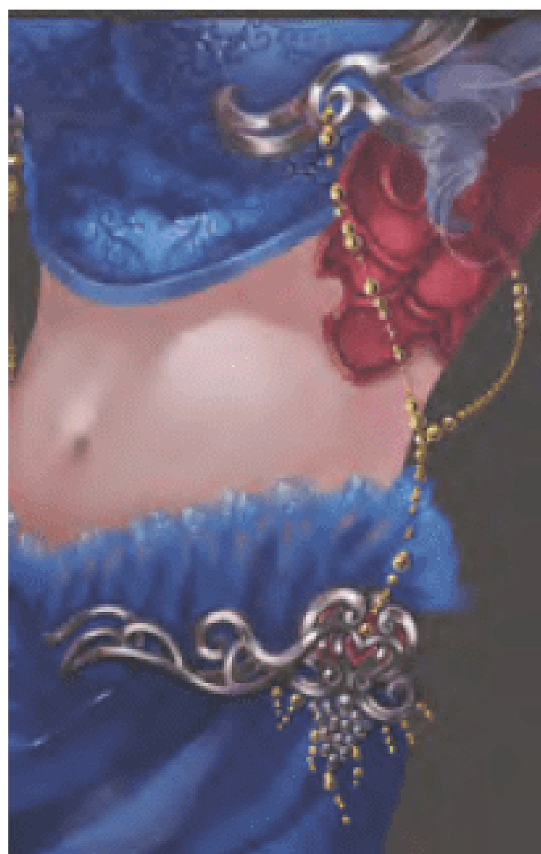


图 7-60




图 7-61

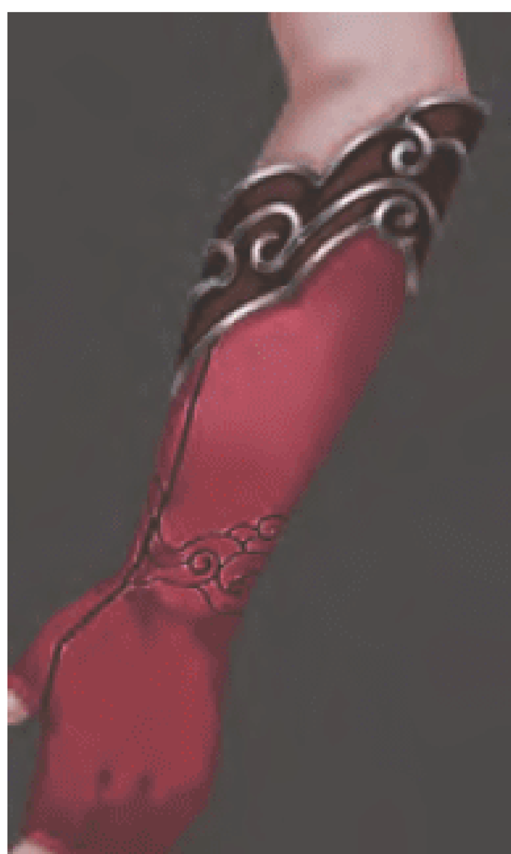
**06** 其他装饰的细节。画出身上各装饰部分的金属质感，如图 7-62 所示。



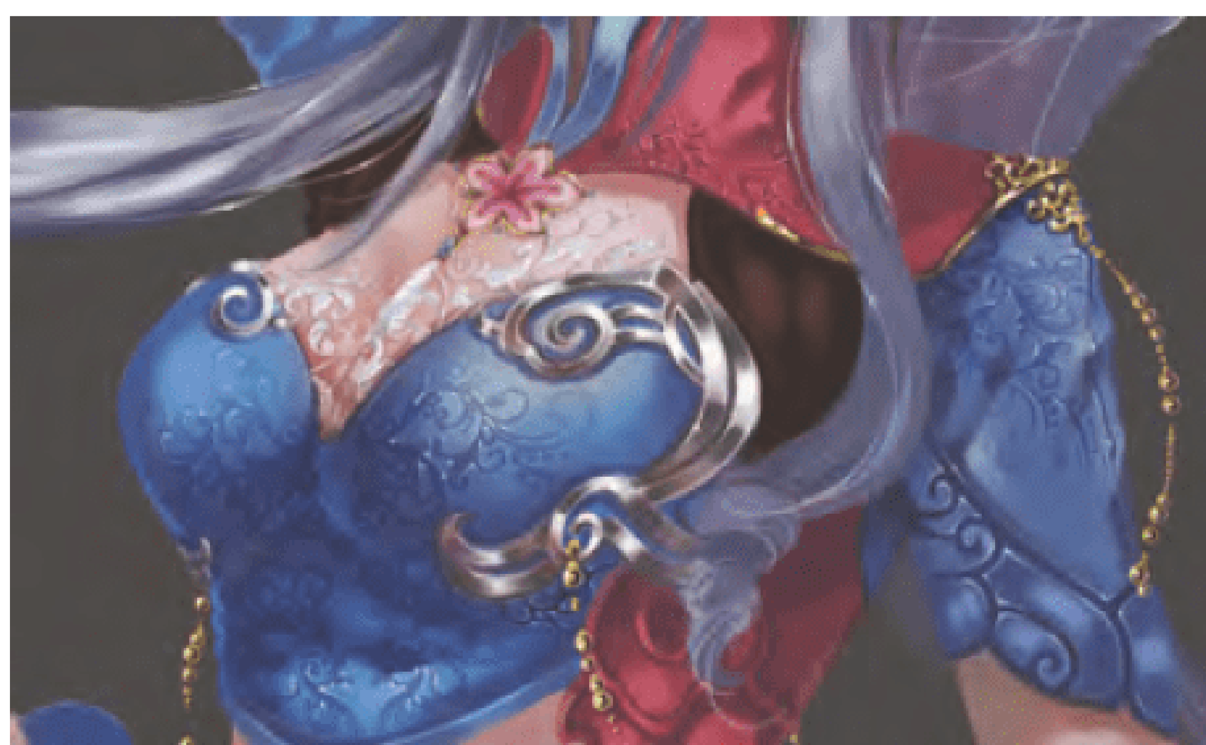
（a）



（b）



（c）



（d）

图 7-62

### 6. 绘制藤蔓上的光球

能够达到这种效果的画法非常多，这里选择了其中较为简单的一种来进行讲解。

**01** 选择带有羽化边缘的笔刷，如图 7-63 所示。

**02** 将笔刷模式改为“强光”，其他设置如图 7-64 所示。

**03** 设定好了笔刷，接着在背景空白处点出一个圆。颜色可按照读者喜好选择，在本案例中选择了橙红色，如图 7-65 所示。



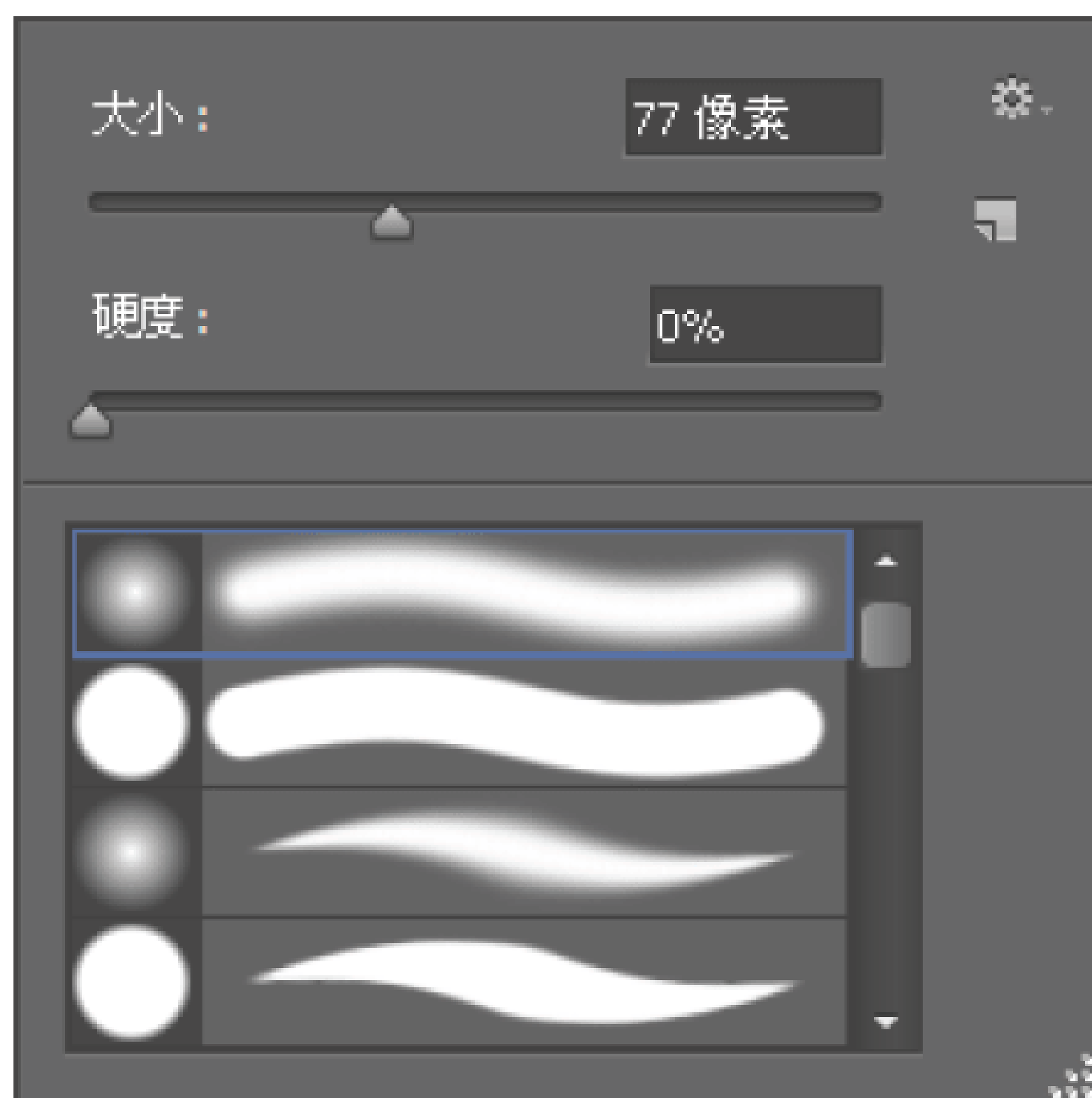



图 7-63




图 7-64

**04** 重新设定笔刷，将笔刷的像素调小至 50 像素，颜色改为接近于藤蔓颜色的黄绿色。在原来的圆上，再画一个圆，这样光球就画好了，如图 7-66 所示。



图 7-65



图 7-66

**05** 可以很明显看出，这个光球的光芒非常集中，不够柔和。要想绘制一个更加柔和的光球，可以选中光球所在图层，用自由变换功能将光球拉大，如图 7-67 所示。

**06** 此时一个带着柔和光晕的光球就完成了。将光球移动到藤蔓的所在位置，一根闪着梦幻荧光的藤蔓就完成了，如图 7-68 所示。



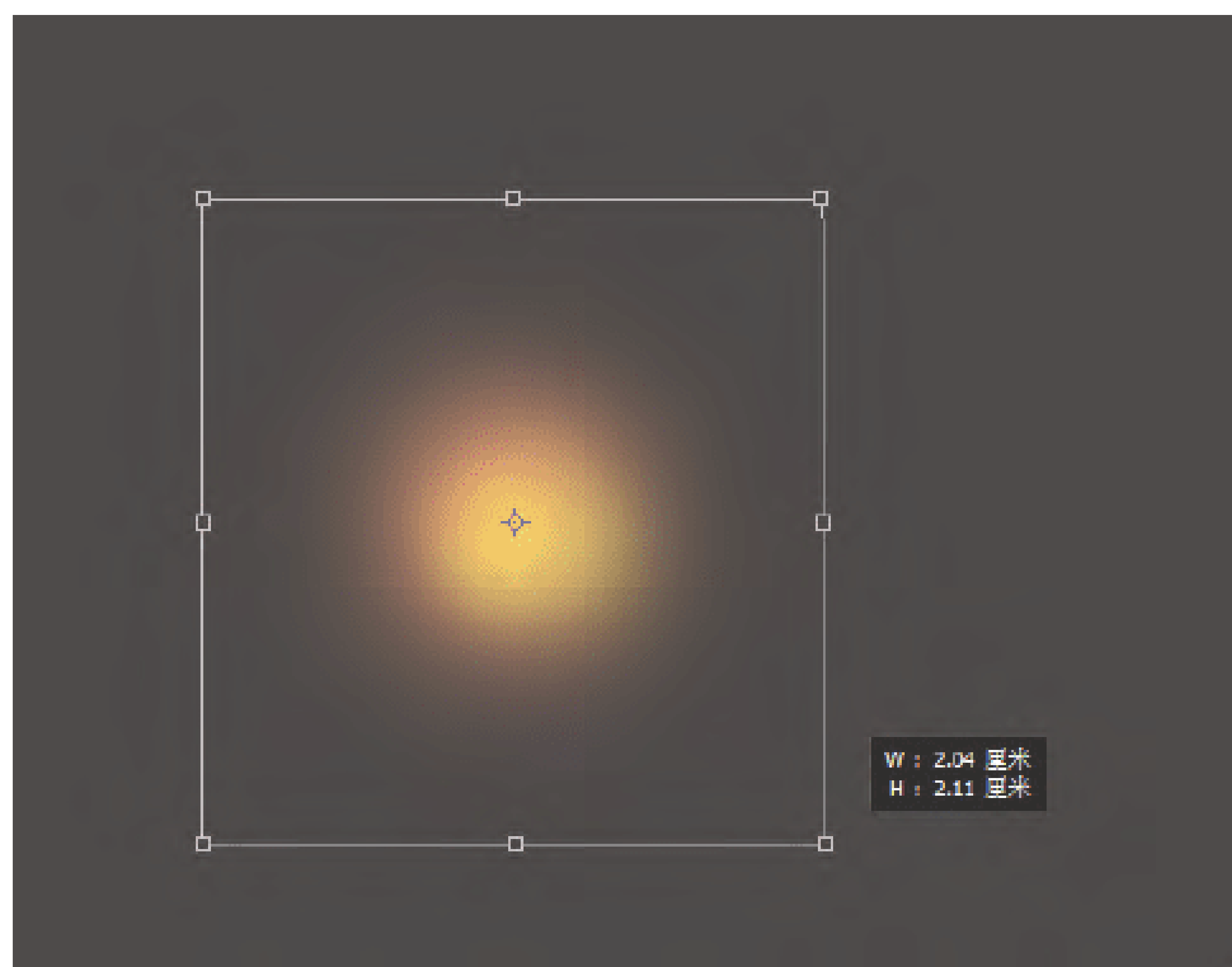



图 7-67

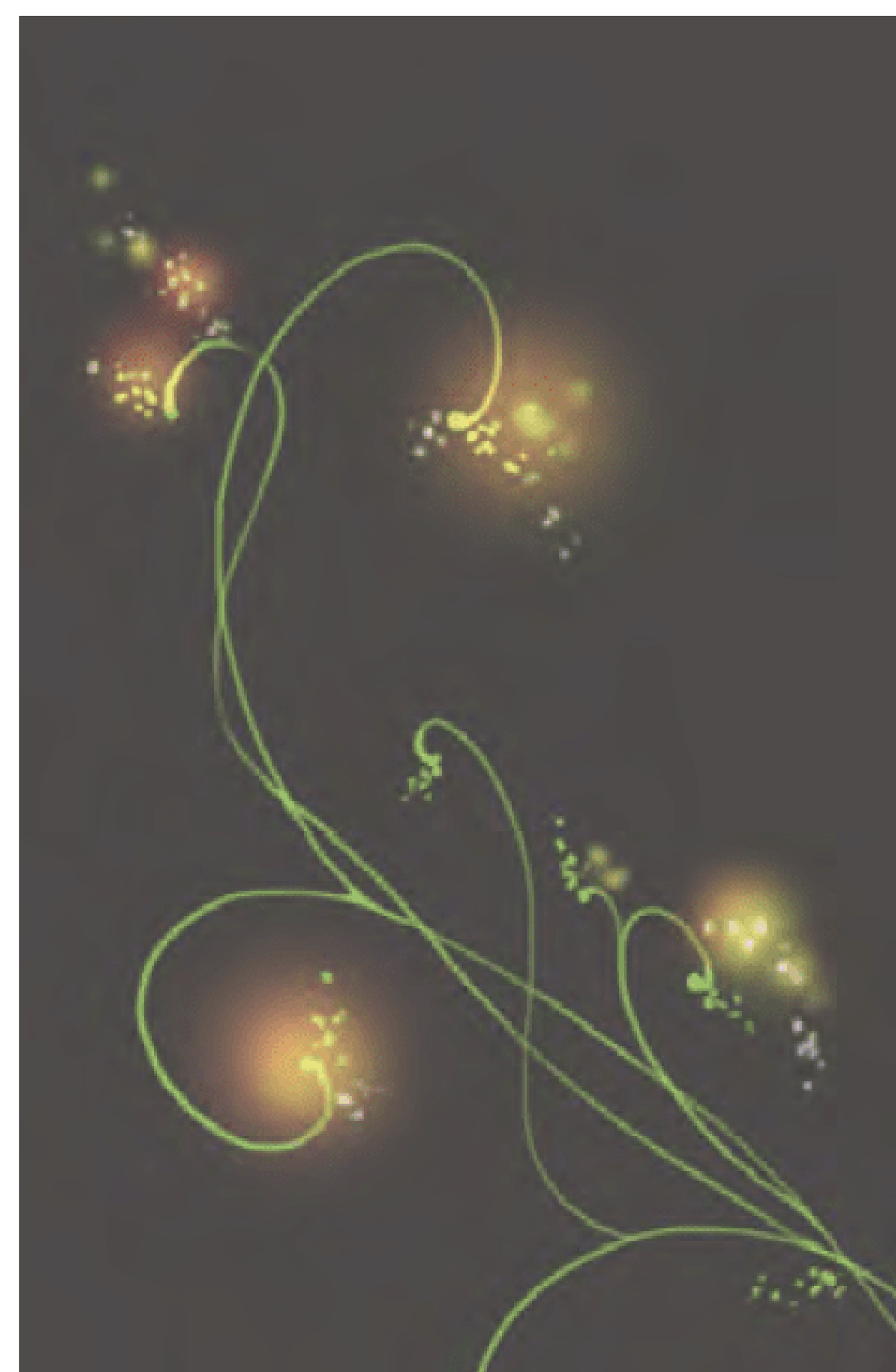


图 7-68

**07** 在人物的周围添加带有光晕的藤蔓，调整其位置。整幅画就算完成了，如图 7-69 所示。



图 7-69

## 7.3 上机练习

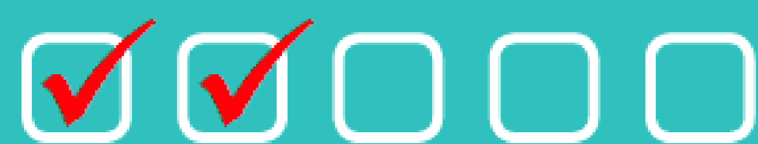
本上机练习将绘制如图 7-70 所示的美少女，最终效果图见光盘“源文件与素材 \ 第 7 章 \ 上机练习”。



图 7-70

本实例主要是对人物描绘的掌握，对人物皮肤、脸部、表情以及着装的刻画，背景则作为辅助因素，让整个画面更有空间感。在绘制时，要注意以下几点。

- 画人物皮肤时注意女孩的皮肤较为柔和，不用太突出立体感。
- 注意头发和眼睛的高光处理。
- 给人物加上背景图片，让画面有种空间感。



# 第8章

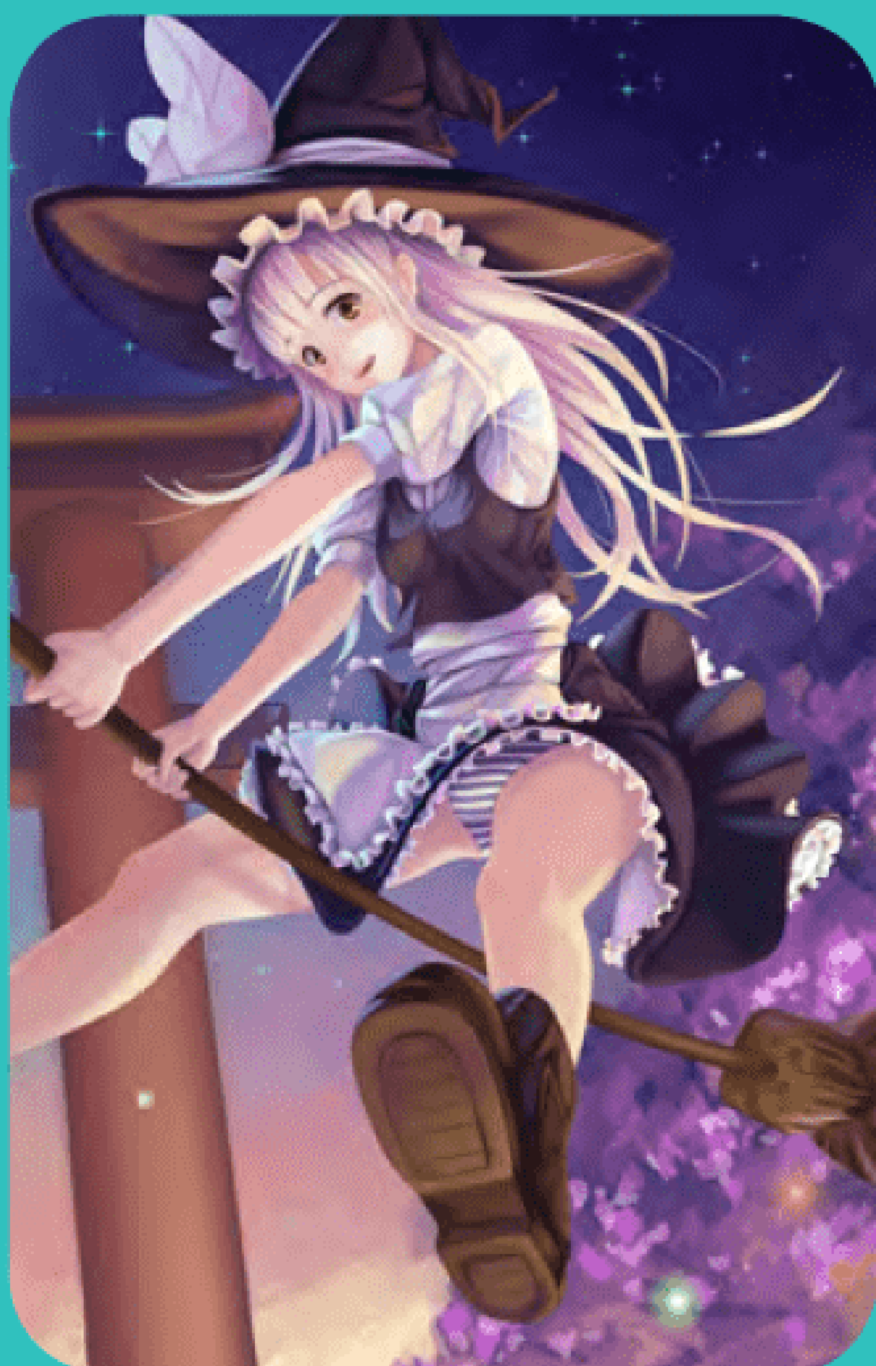
The 8st Chapter



# 绘制游戏美少女

如今网络游戏日益普遍，而游戏人物的绘制也愈来愈精细、动人。为了突出游戏的感觉，人物的衣着和饰品的绘制要有突出的个性和特点，细节处理上主要是表现在质感和光影的应用。本章将介绍使用Photoshop软件绘制一幅游戏美少女插图，通过学习，读者可以掌握游戏插图绘制的基本技能和方法。







# 8.1 案例说明

本案例将要绘制的是造型俏皮可爱的美少女，画面运用深紫色和暖黄色相间搭配的配色方式，打破了色相顺序，给人一种没有约束的自由感，虚实的变化让整个画面主次分明，逆光的绘画技法运用更是给本例增添了意想不到的效果，如图 8-1 所示。




图 8-1

### 1. 画面分析

背景画面的虚实变化，让整幅作品的层次更加丰富。背景的逆光画法和人物的详细刻画形成鲜明的对比，让人物更为突出，而背景的黄光更为整幅画面提升了亮色，如图 8-2 所示。

通过运用深蓝色和暖黄色的对比效果，期间用白色和棕色的颜色间隔方法，打破色相顺序，给人一种自由而充满活力的感觉。

同时紫色和黄色互为补色，分别弥补了对方颜色上的不足，实现了画面颜色的丰富性。





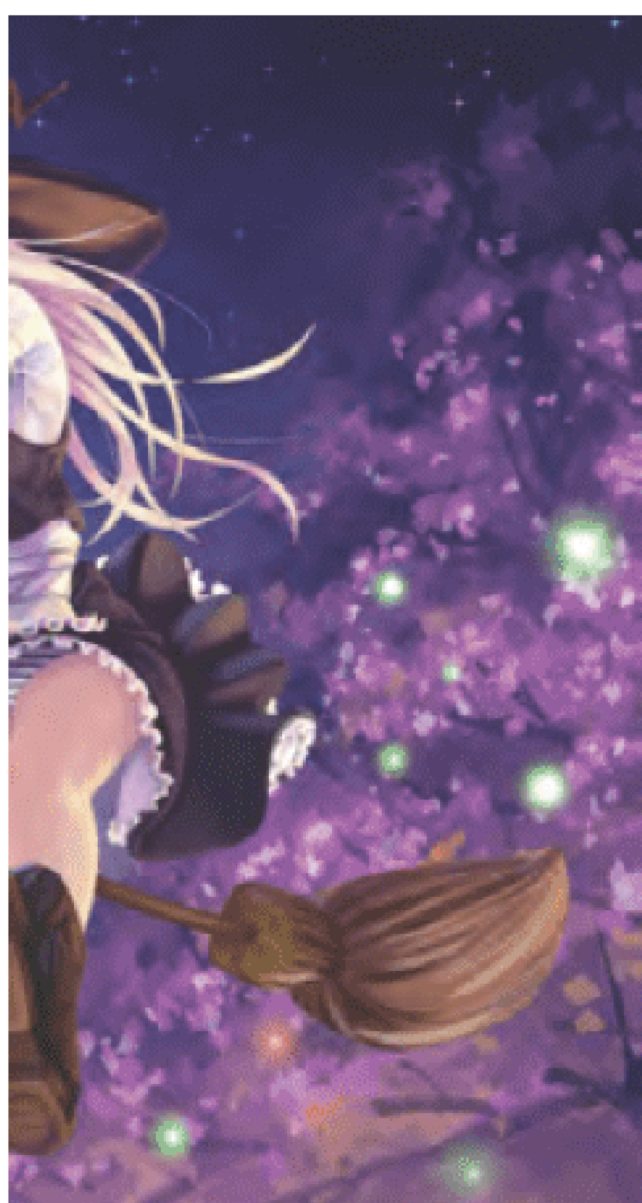
视觉中心点

构图为对角结构，对角线产生了极强的动态感，表现出纵深的效果。人物出现在黄金分割点的位置上，会让人物很显眼，抓住眼球

图 8-2

## 2. 技能分析

为了使画面呈现出精细的效果，在绘制过程中需要使用钢笔工具、魔棒工具和画笔工具，还通过曲线功能和渲染滤镜，让画面更加精致，如图 8-3 所示。



如图 8-3（a）所示，背景的树木可以通过画笔工具（粉笔 36 像素）来绘制，颜色可以通过多边形套索工具勾选选区并填充基础色，通过画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）来绘制阴影和细节

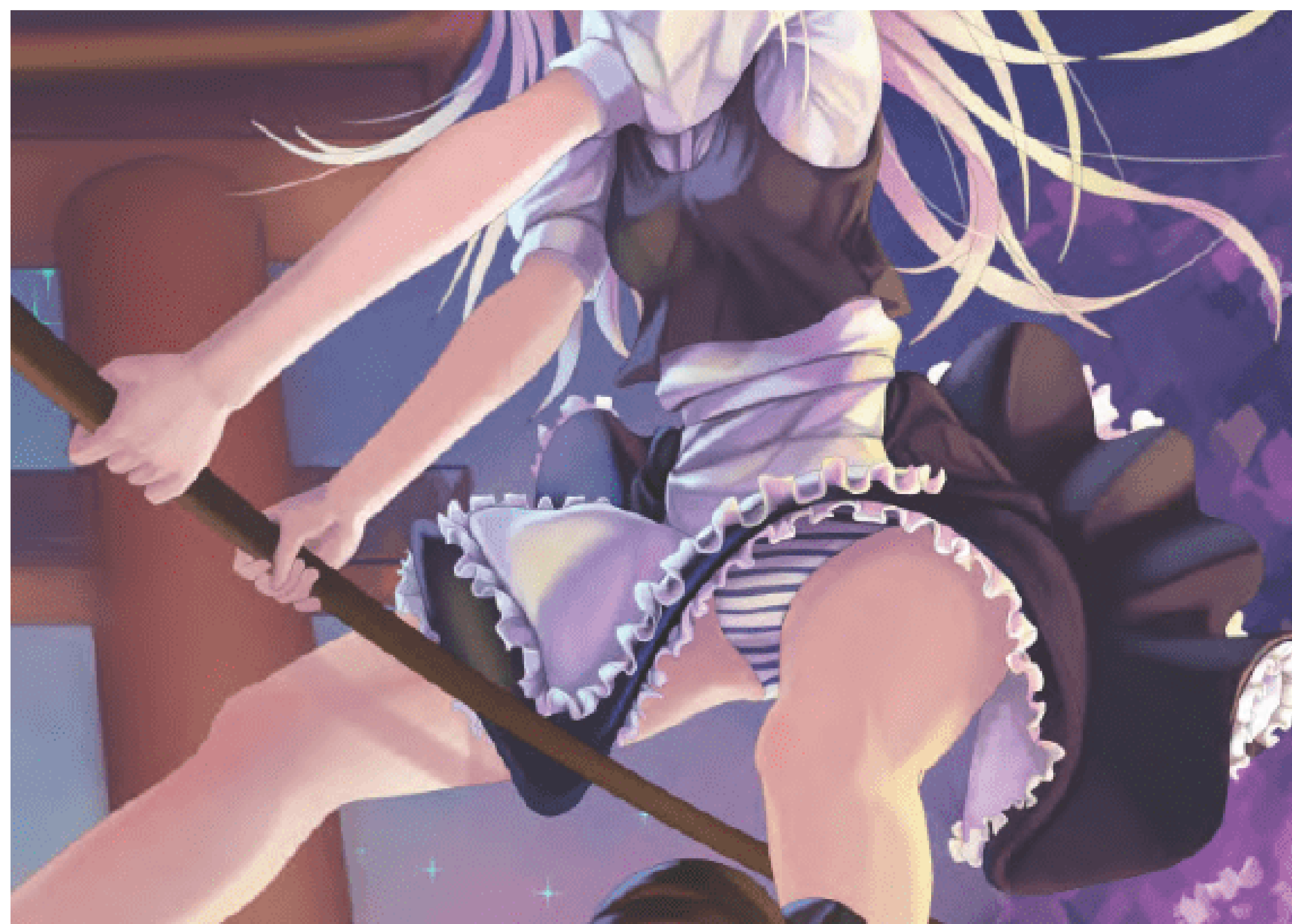
（a）



如图 8-3（b）所示，头发通过钢笔工具画出外形和大部分的阴影部分，发梢则用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 90%）画出有虚实变化的阴影，让头发立体感增强，这样绘制出来的头发精细，而且干净利落。高光是通过钢笔工具搭配画笔工具绘制出来的，眼睛可以通过画笔工具来绘制

（b）

图 8-3



如图 8-3（c）所示，通过画笔工具绘制出衣服的褶皱的形状和阴影，用画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）画出衣服的受光面，所以衣服能给人光滑布料的感觉

（c）

图 8-3（续）

# 8.2 制作步骤

## 8.2.1 绘制线稿

**01** 执行“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，设置“宽度”为 21 厘米，“高度”为 29.7 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，单击“确定”按钮，新建一个图像文件。

**02** 新建一个图层，重命名为“草图”，并将前景色设置为（R:0，G:0，B:0），如图 8-4 所示。

**03** 单击画笔工具，在属性栏中设置“画笔”为“尖角 9 像素”，如图 8-5 所示。

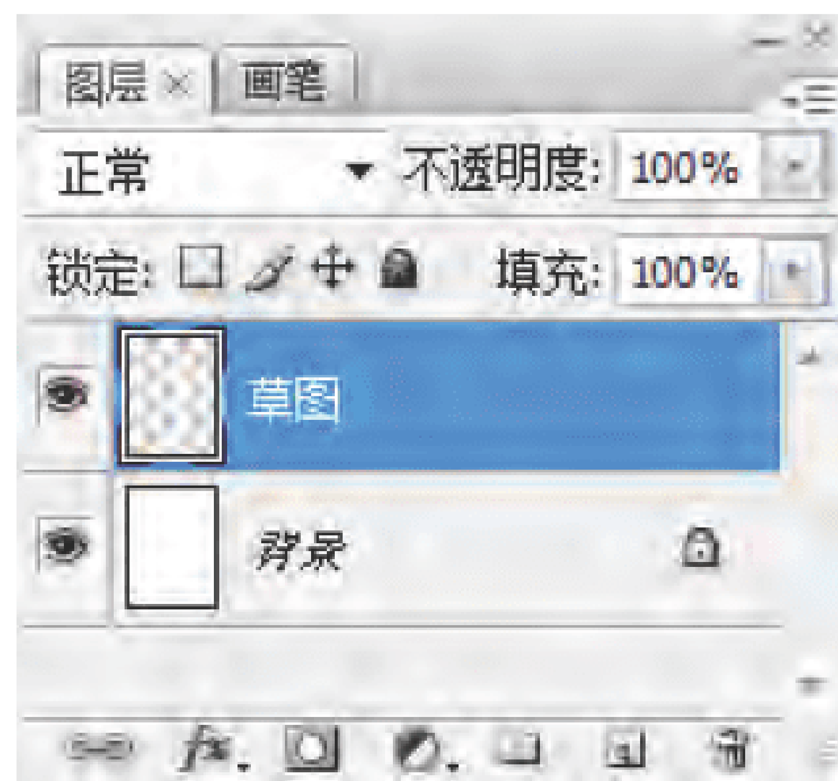



图 8-4

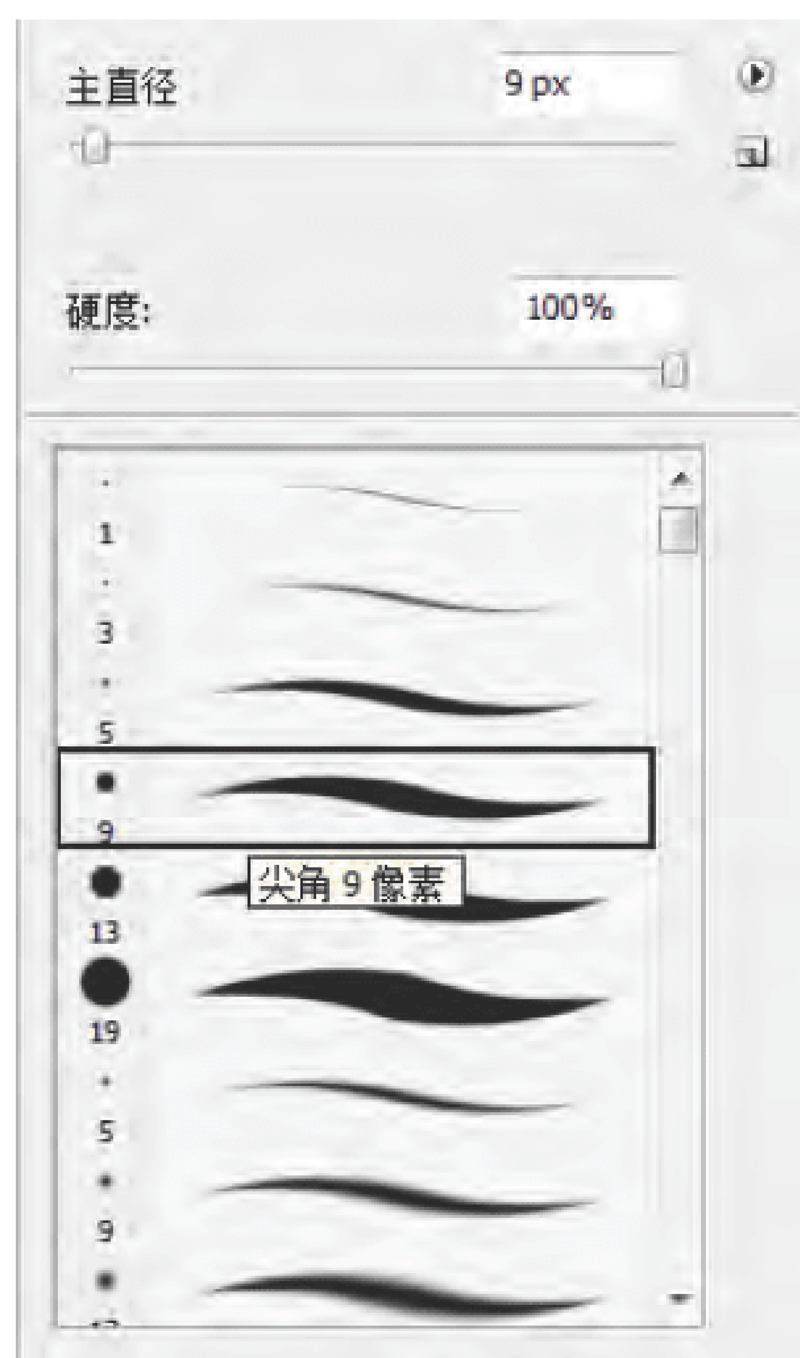



图 8-5



**04** 设置完成后，在画面中绘制草图。首先确定画面为左右构图，将人物和背景树木的位置确定好。人物要放在右边的黄金分割线上，这样比较符合人们欣赏的视觉规律。用画笔工具和橡皮擦工具绘制草图，要使人物造型显得活泼可爱。绘制的过程中一定要注意近处的人物大，远处的背景小而虚，如图 8-6 所示。



图 8-6

**05** 将“草图”图层的“不透明度”设置为 14%，如图 8-7 所示。然后再新建一个图层，重命名为“线稿”，如图 8-8 所示。

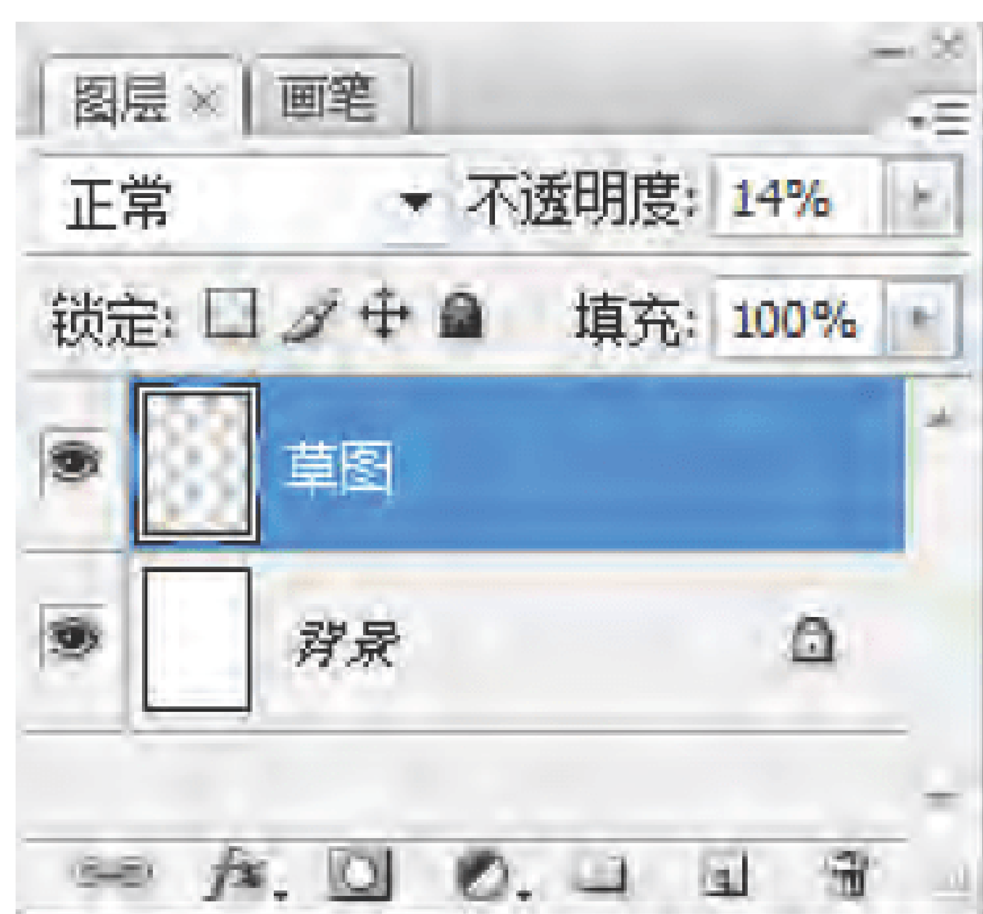



图 8-7

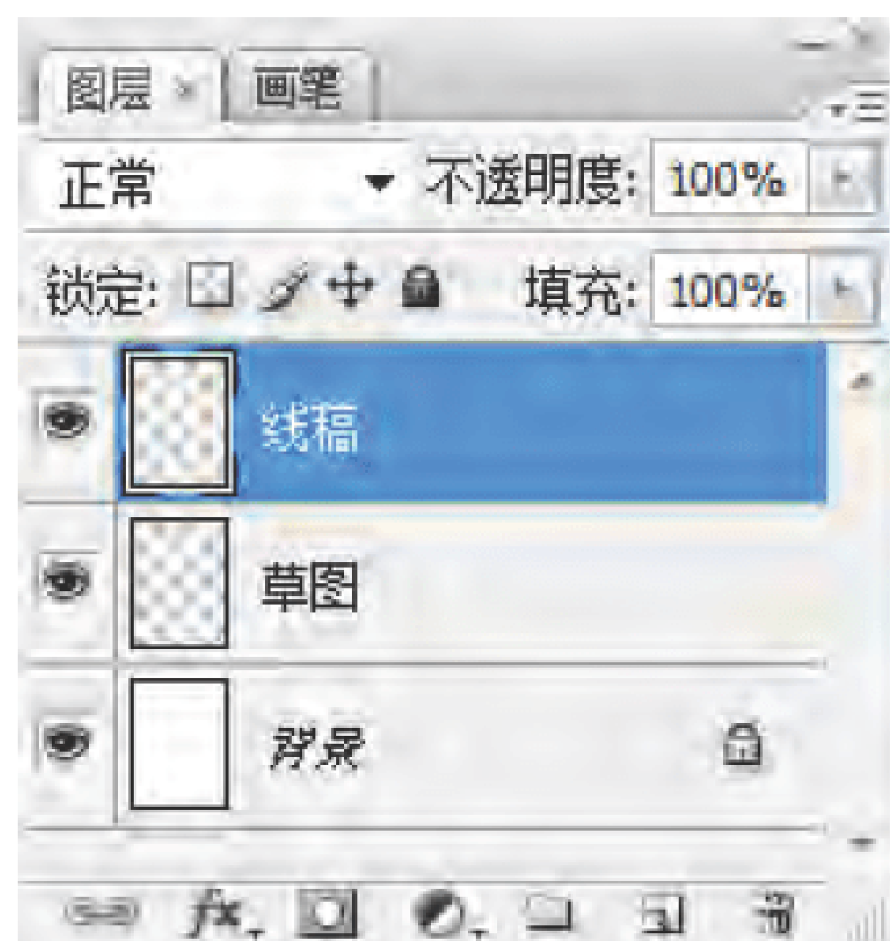



图 8-8

**06** 将前景色设置为深褐色（R：84，G：51，B：42），然后在“线稿”图层中描绘线稿。绘画过程中注意人物的姿势，要画出人物与背景树木、建筑之间的关系，如图 8-9 所示。

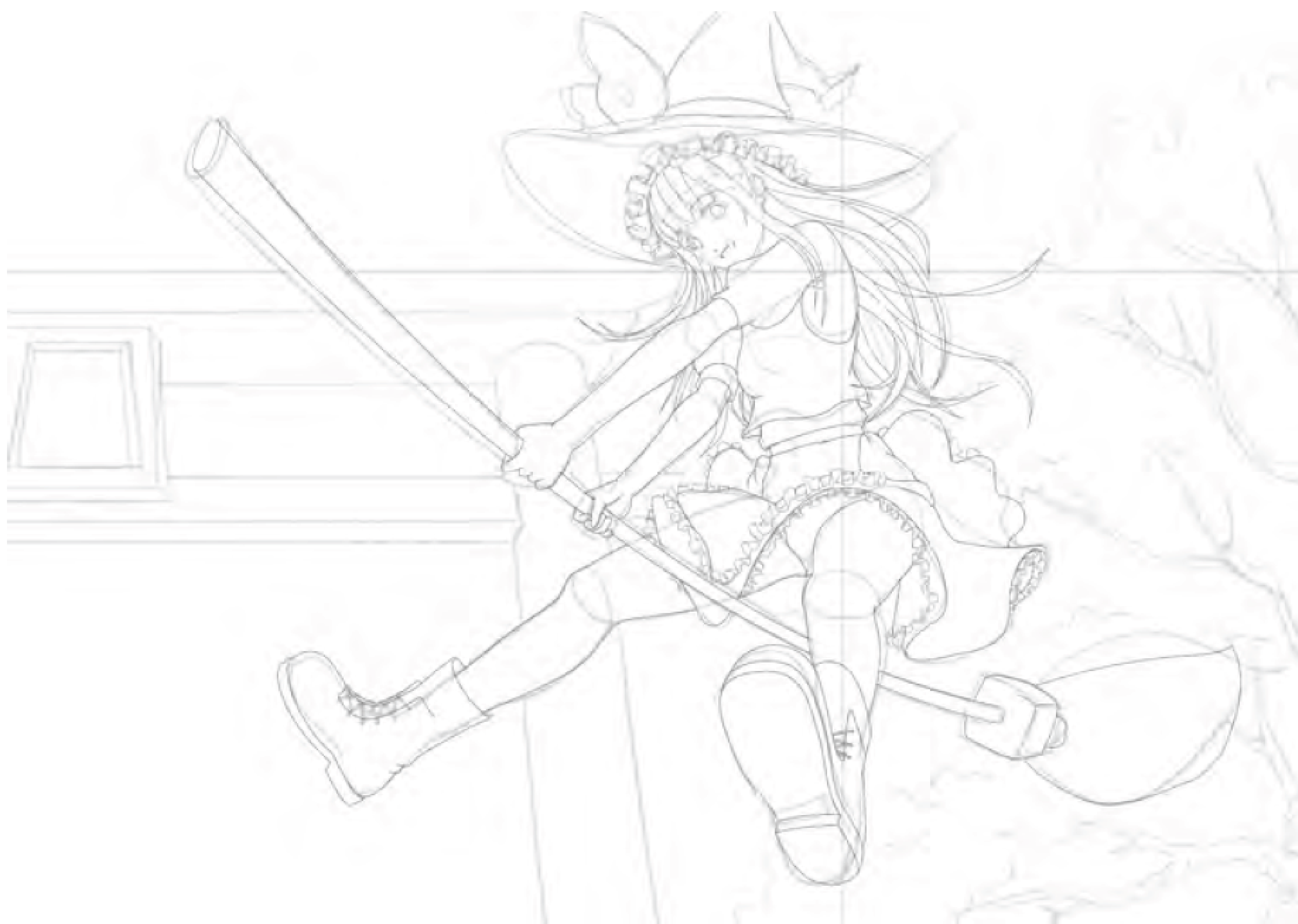


图 8-9

07 将前景色设置为深褐色（R：84，G：51，B：42），依次将头发和衣服描绘出来。注意头发线条的流畅度以及头发的走向，这样才能体现出头发的飘逸；眼睛要画得大而有神，才能体现出女孩的可爱之处。本图的难点在于各种花边的绘制上，如图 8-10 所示。



图 8-10

08 图中衣服的褶皱不要画得太多，否则会让画面看起来很沉闷。衣服的褶皱要顺着人体的结构画，这样看起来才能顺理成章。尤其是女生的裙子，因为是成整体的，所以要画出体积感比



较困难，最后，裙摆上的花边要顺着裙子的浮动走向而摆动，如图 8-11 所示。

**09** 女生的头发都很长，如果手绘的话，将会很难控制头发的美感，这时可以借助 Photoshop 中的钢笔工具 来绘制飘逸的长发，如图 8-12 所示。



图 8-11



图 8-12

**10** 将“线稿”图层的属性设置为“正片叠底”，正片叠底的图层效果在于线条可以映出“线稿”图层下面的颜色，可以增加丰富性，如图 8-13 所示。



图 8-13

## 8.2.2 绘制基础色

**01** 在“线稿”图层的下面新建一个图层组，并分别重命名为“皮肤”、“衣服”、“头发”、“细节”和“背景”，如图 8-14 所示。

**02** 选择画笔工具（尖角 9 像素画笔，喷枪钢笔不透明描画流量 100%），像素大小根据实际进行调节，如图 8-15 所示。

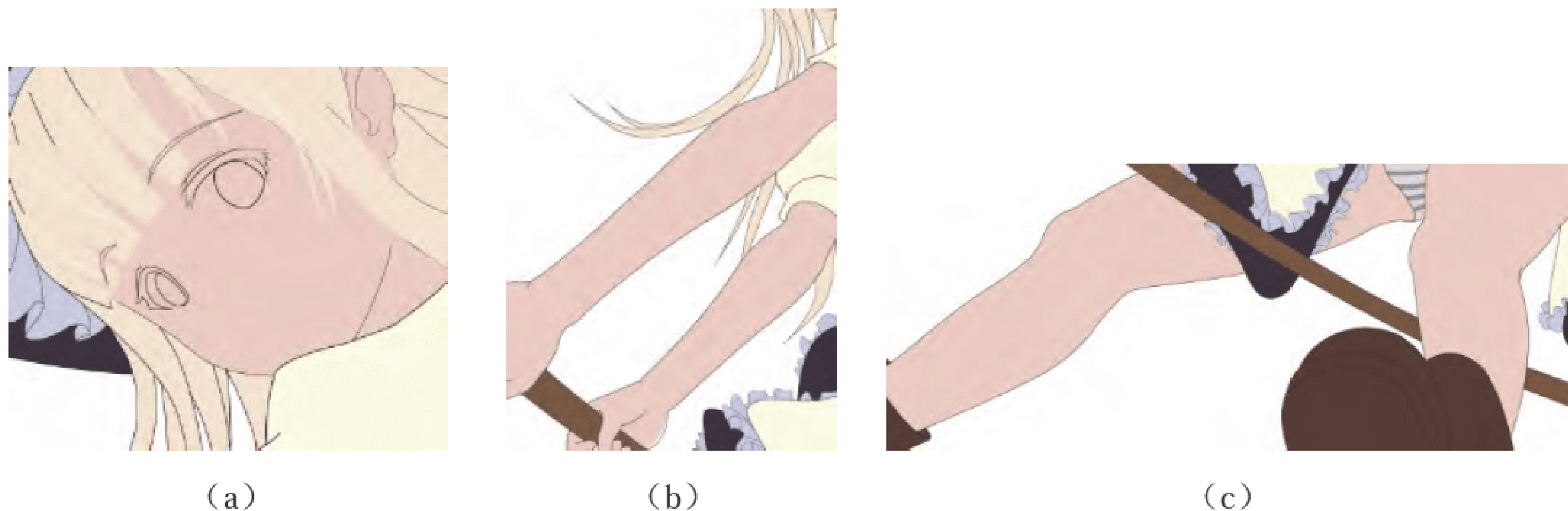



图 8-14




图 8-15

**03** 设置前景色为（R：236，G：204，B：195），在基础色的“皮肤”图层组中，利用多边形套索工具勾选出皮肤的选区范围。所有的物体都会受到环境色的影响，因为衣服和背景都有深紫色，所以皮肤会自然地反射一些蓝色或者紫色的环境色。首先绘制好皮肤各个部分的基础色，如图 8-16 所示。



（a） （b） （c）

图 8-16



04 设置前景色为（R：243，G：226，B：205），在基础色的“头发”图层组内，利用多边形套索工具勾选出头发的选区范围并进行填色，如图 8-17 所示。

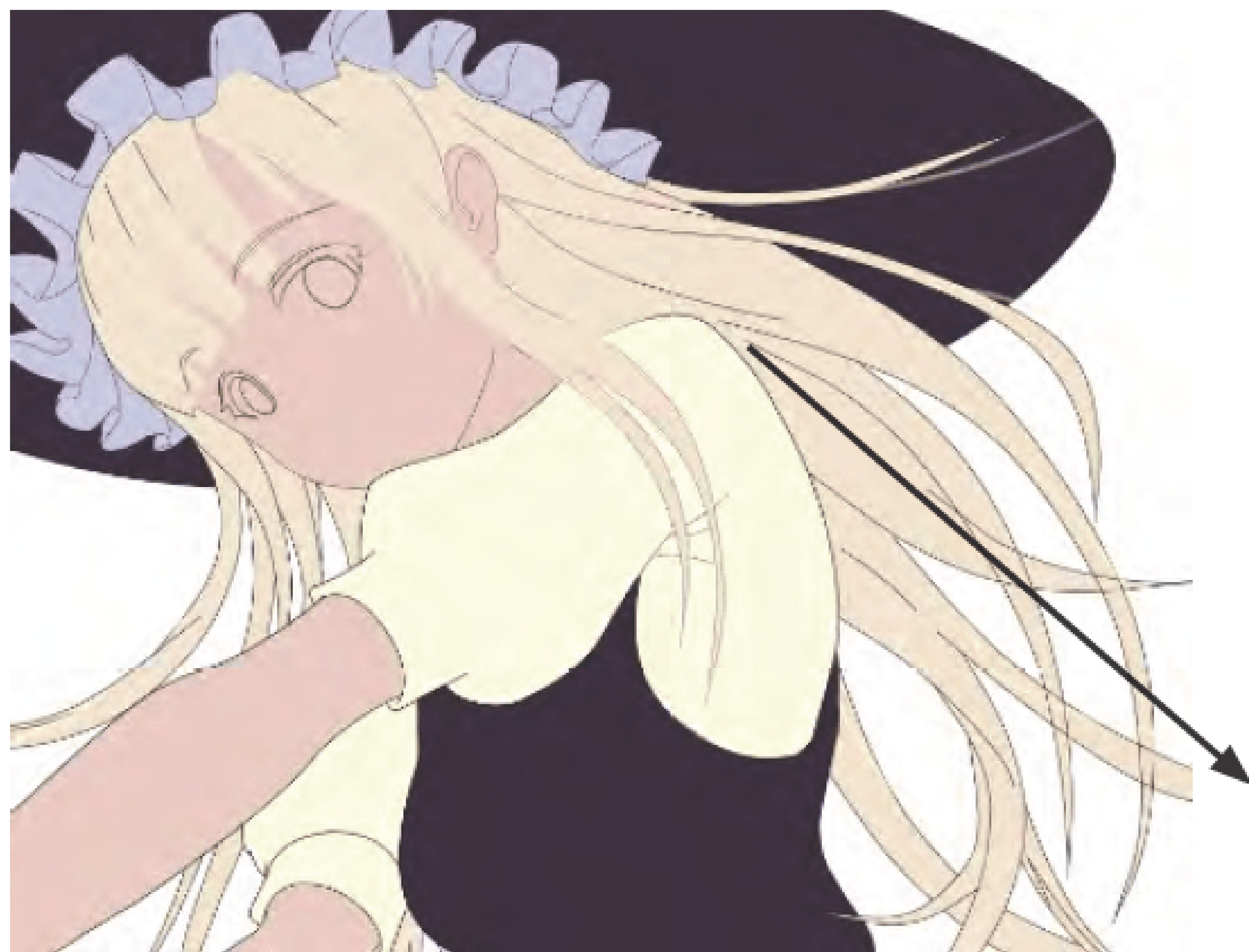
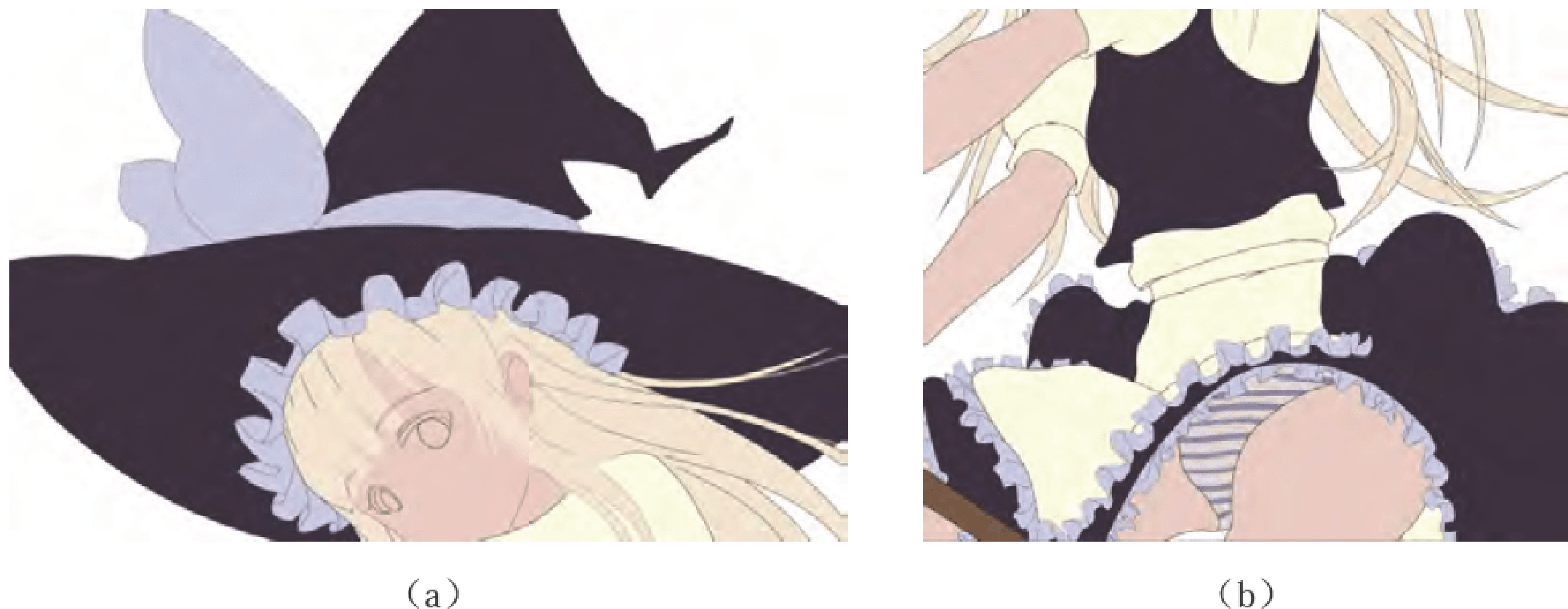


图 8-17

05 分别设置前景色为（R：201，G：200，B：227）、（R：46，G：24，B：48）和（R：255，G：255，B：255），在基础色的“衣服”图层组内，利用多边形套索工具勾选出衣服的选区范围并进行填色，如图 8-18 所示。



（a）　（b）

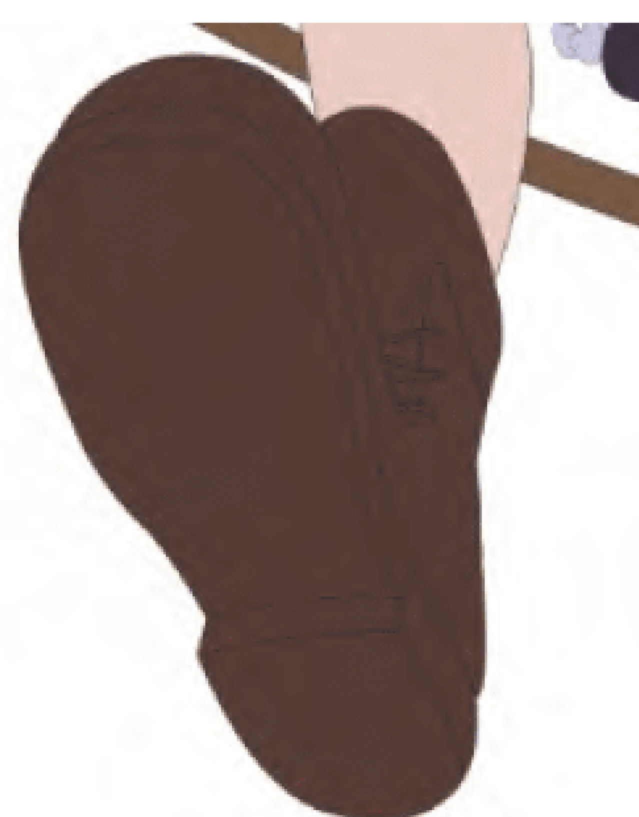
图 8-18

06 分别设置前景色为（R：114，G：78，B：52）和（R：84，G：51，B：42），在基础色的“鞋子”和“扫帚”图层组内，利用多边形套索工具勾选出鞋子和扫帚的选区范围并进行填色，如图 8-19 所示。

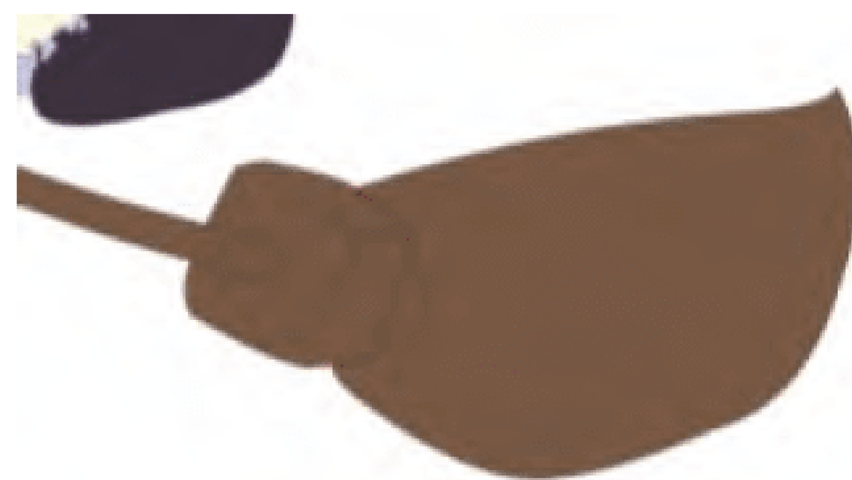
07 基础色绘制完成后的效果如图 8-20 所示。

08 背景的简单绘制。在人物的图层组下新建一个背景的图层组，并在组中新建一个图层。选择扁平笔刷（不透明度流量 80%），选择蓝色和紫色进行涂抹，如图 8-21 所示。

09 将人物放置在背景中，根据个人的标准调节位置，以达到想要的效果，如果看起来画面比较协调，则将此设定为初步背景的颜色基调，如图 8-22 所示。



（a）



（b）

图 8-19



图 8-20



图 8-21



图 8-22



## 8.2.3 绘制细节

**01** 将画面的整体色彩确定好后，开始绘制阴影。首先绘制人物的阴影，在“皮肤”图层组内新建一个图层，将前景色设置为（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）描绘皮肤的暗部色彩。

根据五官的结构来绘制初步的阴影。设置前景色为（R：255，G：210，B：210），因为画面的整体效果偏夜间，所以皮肤偏淡紫的环境色，选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）来画出脸部皮肤的阴影部分。

设置前景色为（R：248，G：235，B：228）。因为同样是人物逆光，光源来自于人物的下方和后方，所以右边的嘴部有强烈的受光面，在颜色的选择上也可以做到明显的对比，如图 8-23 所示。

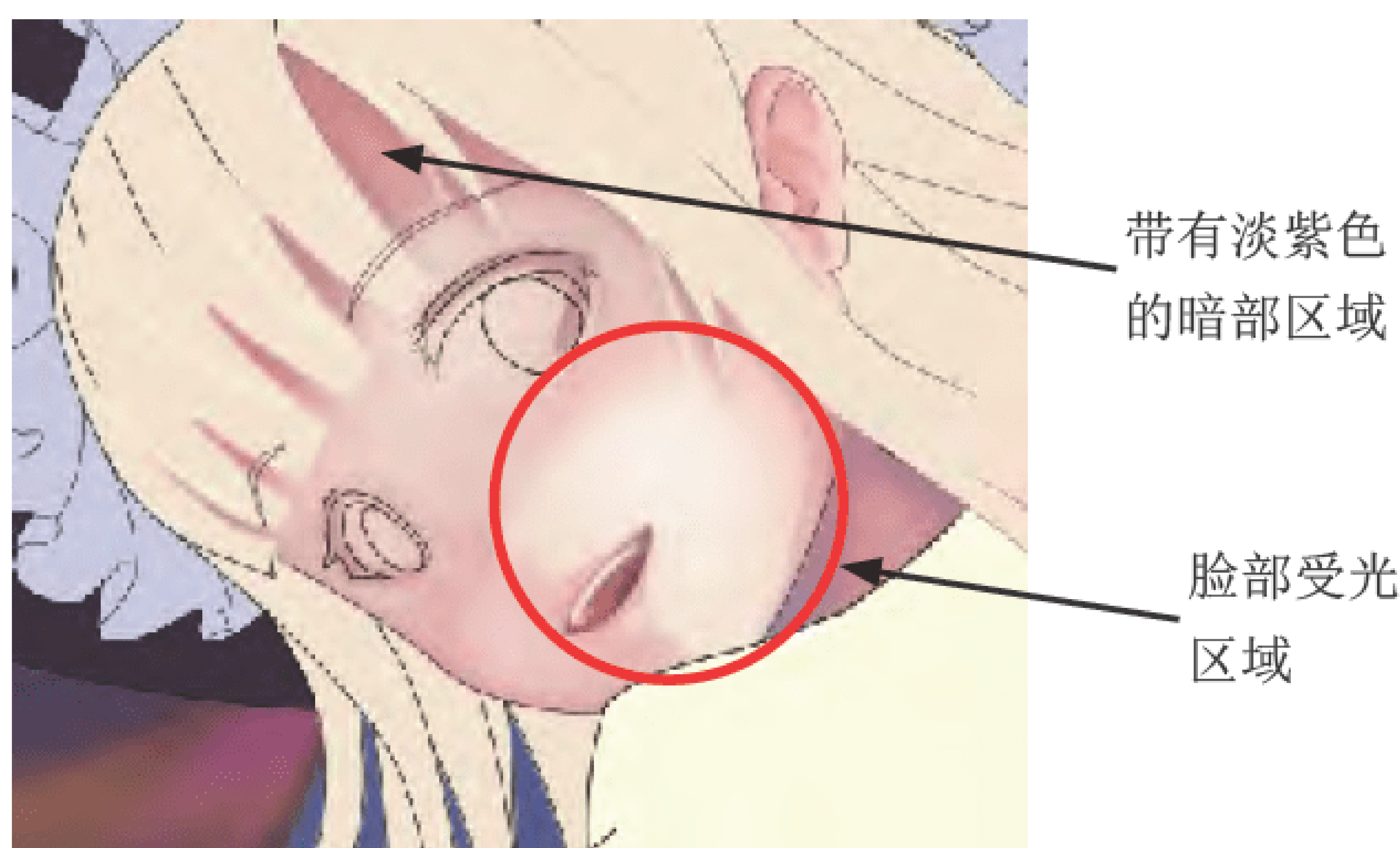



图 8-23

 **提示** 要绘制出清晰透亮的皮肤，阴影的颜色明度要高。

**02** 设置前景色为（R：184，G：142，B：203），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出衣服和裙摆下的阴影，注意阴影都是偏紫色的，如图 8-24 所示。

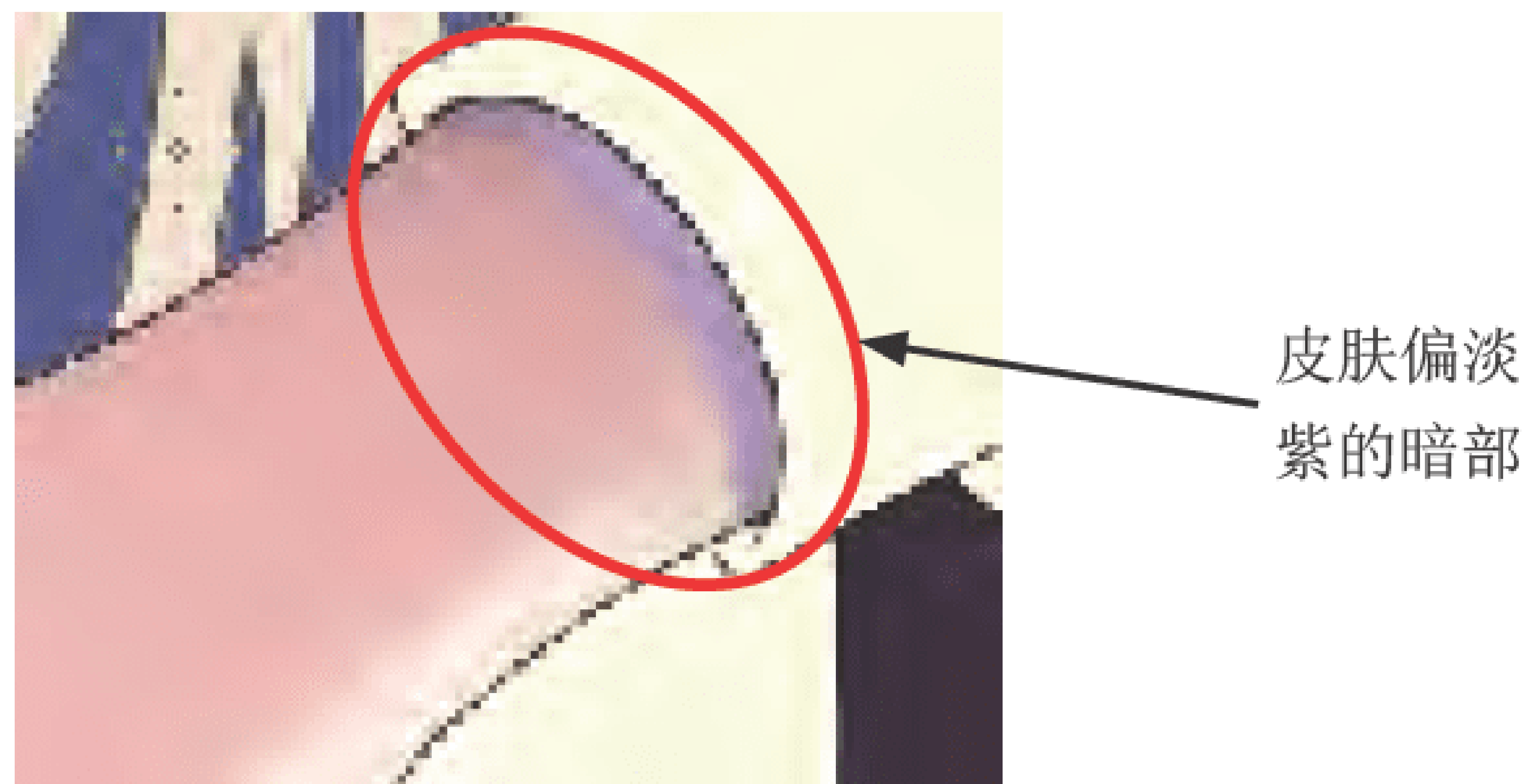



图 8-24

**03** 设置前景色为（R：253，G：231，B：179），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%），由于强烈逆光形成的对身后光线的反射光，所以部分皮肤是偏暖色的，如图 8-25 所示。

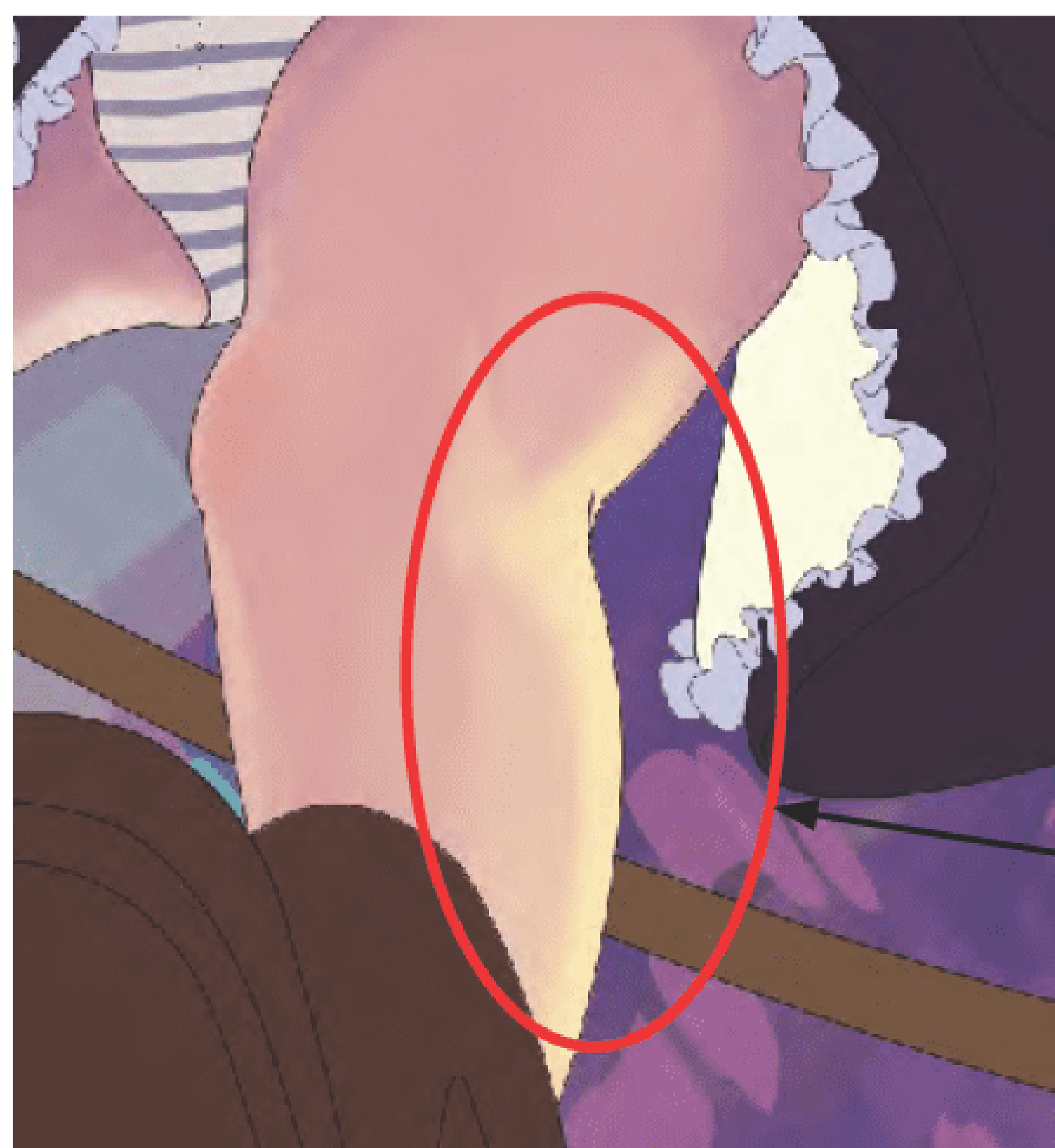



图 8-25

04 在“头发”图层组中新建一个图层，设置前景色为（R：187，G：127，B：188），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的暗部阴影。新建一个图层，设置前景色为（R：253，G：231，B：179），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的受光面，如图 8-26 所示。

05 新建一个图层，设置前景色为（R：189，G：203，B：223），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的暗部，由于头发前面的部分远离光源，所以呈现的颜色偏青蓝色，如图 8-27 所示。




图 8-26



图 8-27

06 在“衣服”图层组中新建一图层，分别设置前景色为（R:184，G:142，B:203）、（R:135，G：116，B：164）和（R：232，G：200，B：198），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制白色衣服的暗部，由于受到环境光的影响，衣服的褶皱会产生多种颜色变化，



偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏青色，如图 8-28 所示。

**07** 新建一个图层，设置前景色为（R：224，G：243，B：254），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制远离光源的衣服的颜色，其颜色偏青色，如图 8-29 所示。

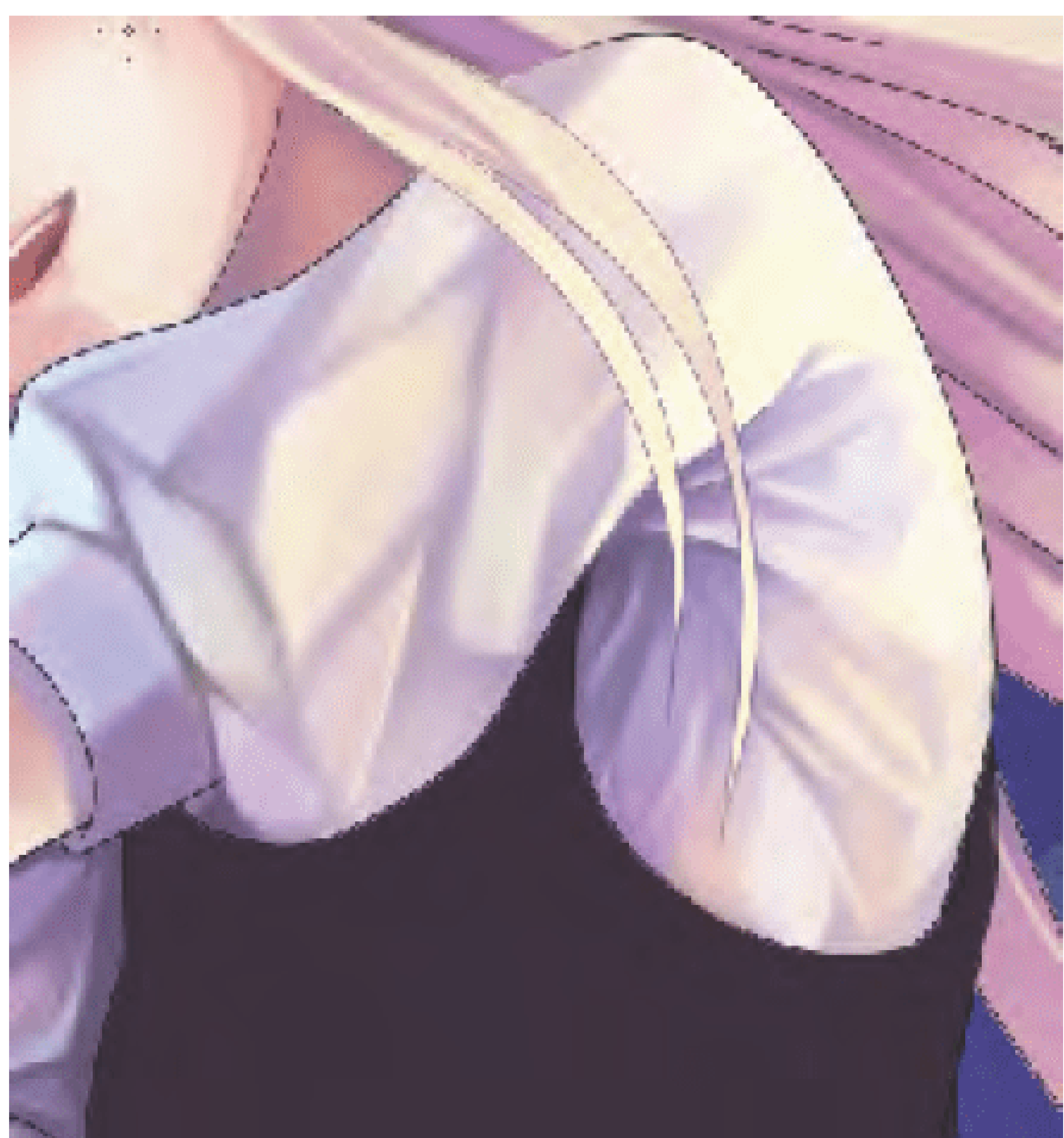


图 8-28



图 8-29

**08** 在“衣服”图层组中新建一个图层，分别设置前景色为（R：184，G：142，B：203）、（R：135，G：116，B：164）和（R：253，G：231，B：179），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制白色衣服的围裙的暗部，由于受到环境光的影响，衣服的褶皱会产生多种颜色变化，偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏青色，如图 8-30 所示。

**09** 在“衣服”图层组中新建一个图层，分别设置前景色为（R：253，G：231，B：179）和（R：187，G：127，B：188），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制衣服的花边的暗部，由于受到环境光的影响，花边的褶皱会产生多种颜色变化，偏向光源的颜色为暖色，远离光源的颜色偏青色，如图 8-31 所示。

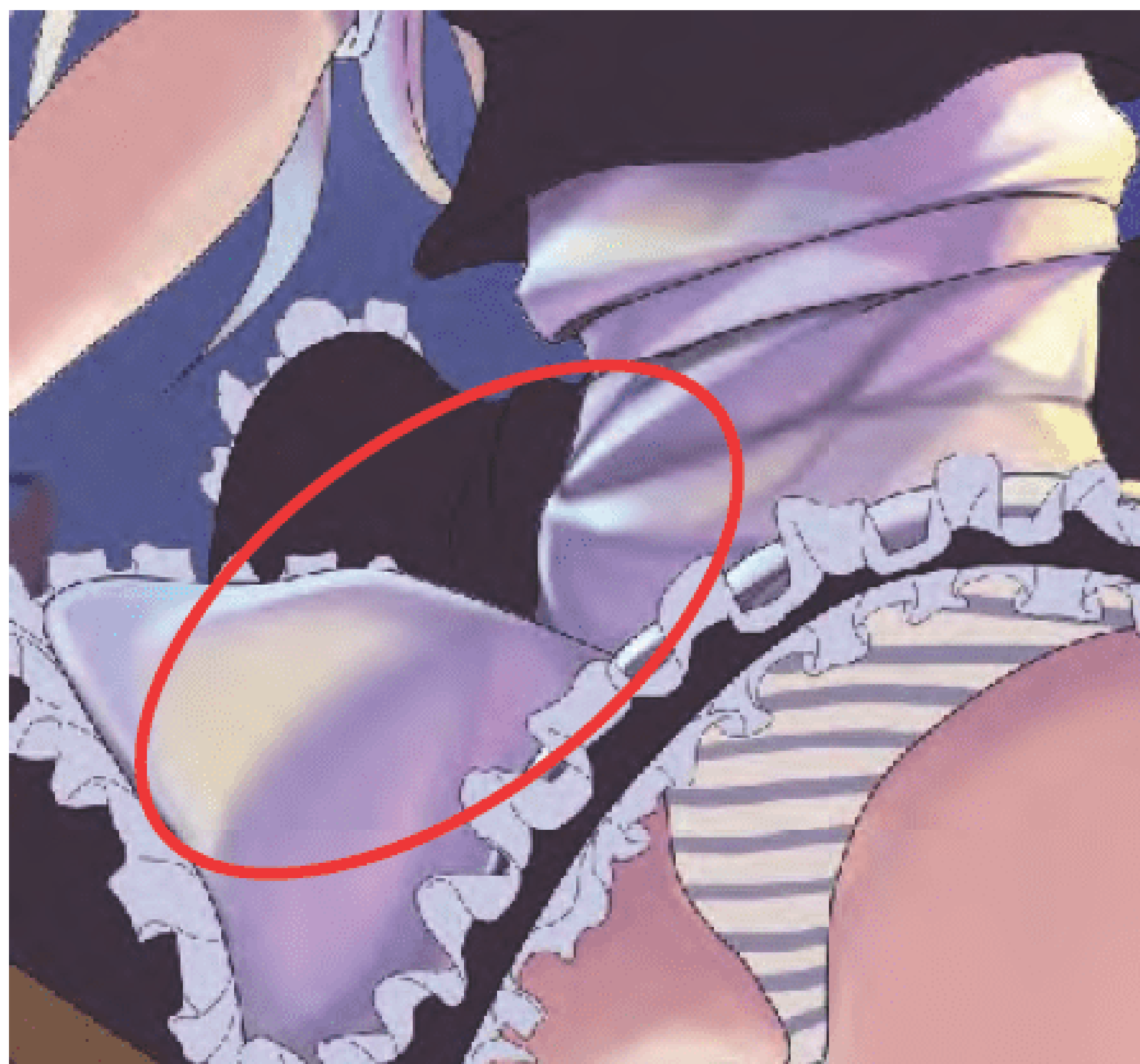


图 8-30



图 8-31

10 分别设置前景色为（R：253，G：231，B：179）和（ R：139，G：105，B：154），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制花边的暗部与亮部变化，接近光源的颜色偏暖，如图 8-32 所示。

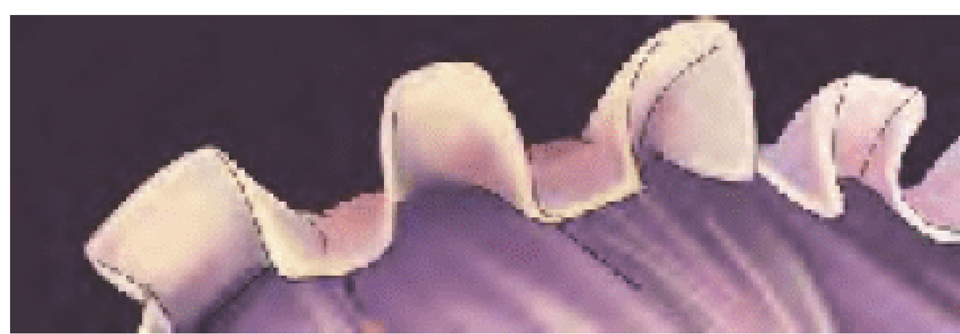
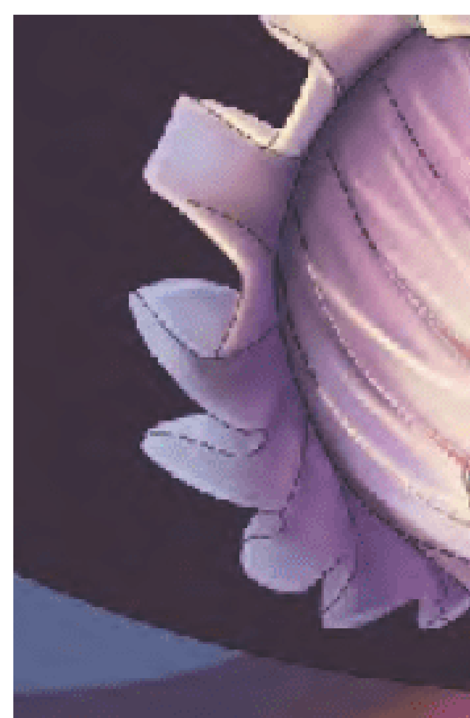
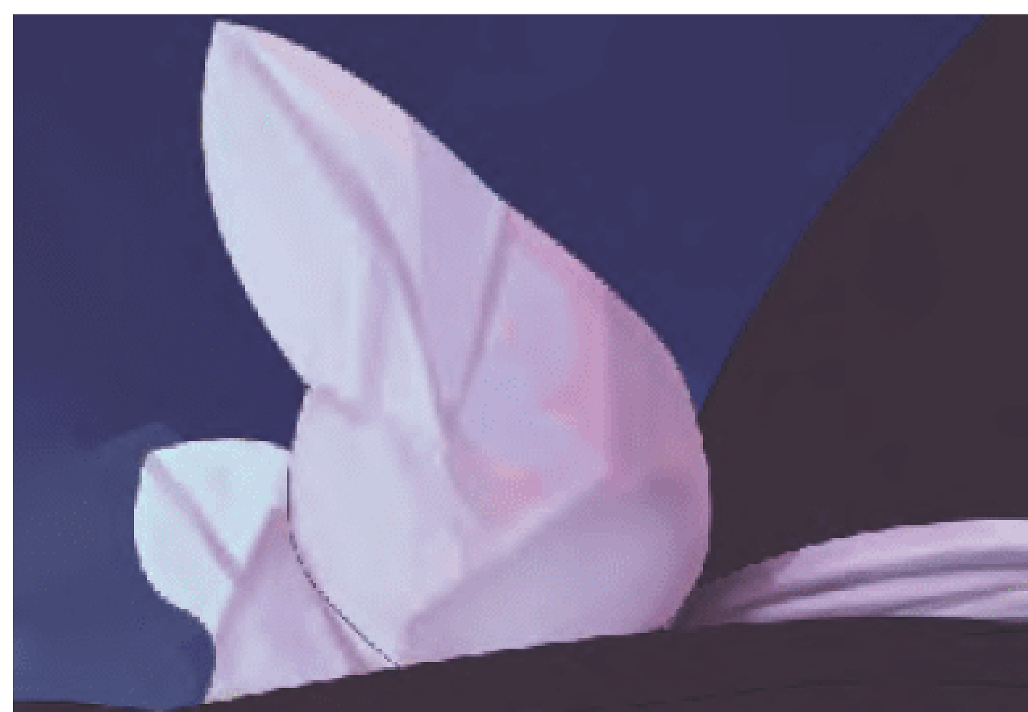


图 8-32

11 分别设置前景色为（R：189，G：203，B：223）和（R：187，G：127，B：188），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制花边的暗部与亮部变化，远离光源的颜色偏冷，如图 8-33 所示。



（a）



（b）

图 8-33

12 在“衣服”图层组中新建一图层，分别设置前景色为（R:157，G:104，B:80）和（R:72，G:49，B：72），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制帽子的整体明暗变化，因为光源来自后方，所以帽子的整体是偏暖的，但是远离光源的帽子边缘是偏青色的，如图 8-34 所示。



图 8-34



**13** 在“帽子”图层上新建一图层，分别设置前景色为（R:157，G:104，B:80）、（R:84，G:44，B：93）和（R：120，G：112，B：164），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量100%）绘制帽子面的整体明暗变化，由于受到环境光的强烈影响，整体是偏暖色的，如图 8-35 所示。

**14** 衣服的画法与帽子相同，绘画过程中要多注意女性人物的身体结构，远离光源的身体部位偏青色，更好地表现了人物在空间中的虚实感，如图 8-36 所示。

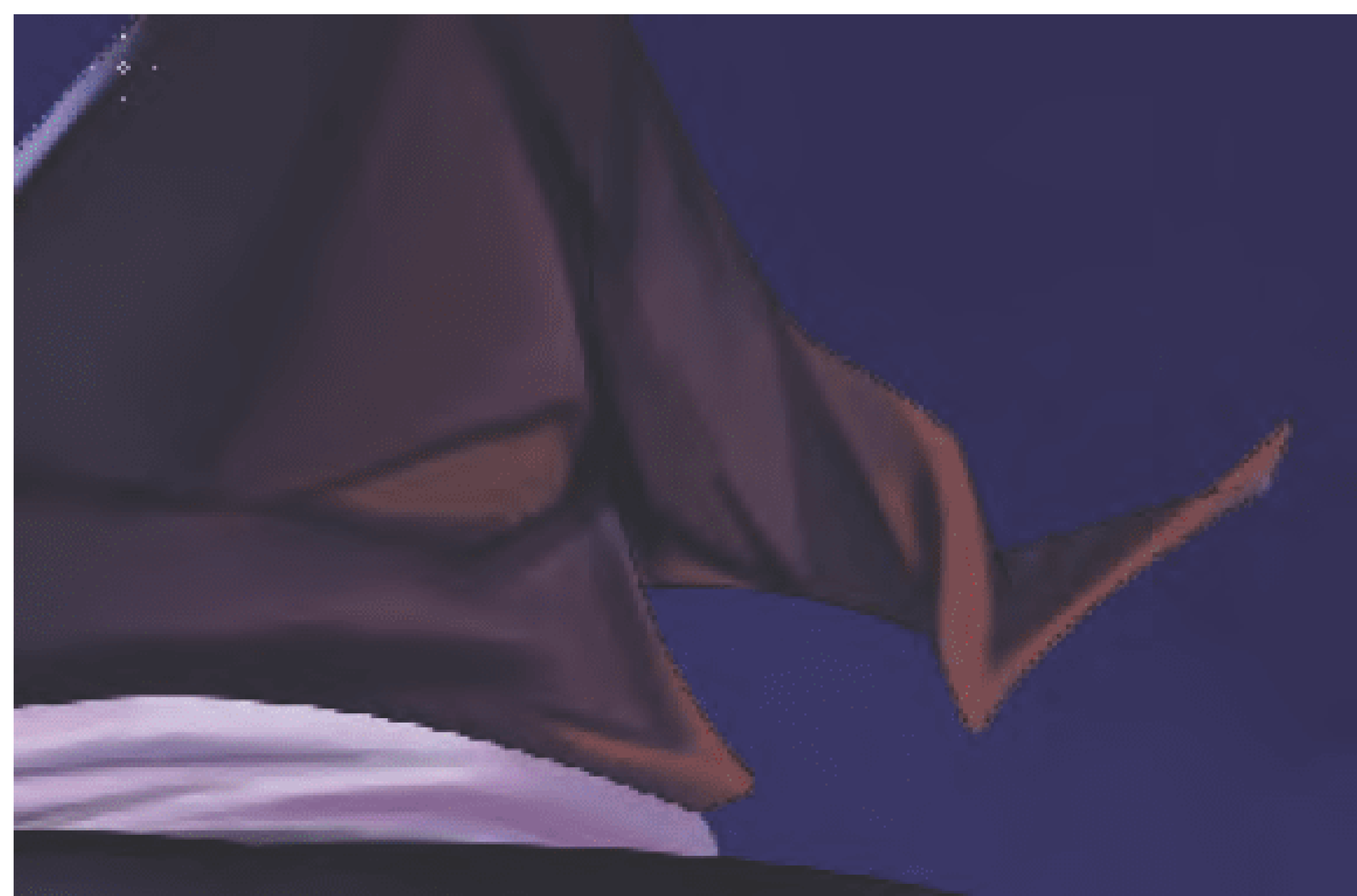


图 8-35



图 8-36

**15** 在“衣服”图层组中新建一个图层，设置前景色为（R：139，G：105，B：154），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出内裤阴影的范围，选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）模糊阴影边缘，注意要使阴影看起来是自然过渡的状态，如图 8-37 所示。

**16** 新建一个图层，设置前景色为（R：117，G：116，B：163），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出内裤的蓝色条纹，如图 8-38 所示。然后设置其图层属性为“线性加深”，如图 8-39 所示。

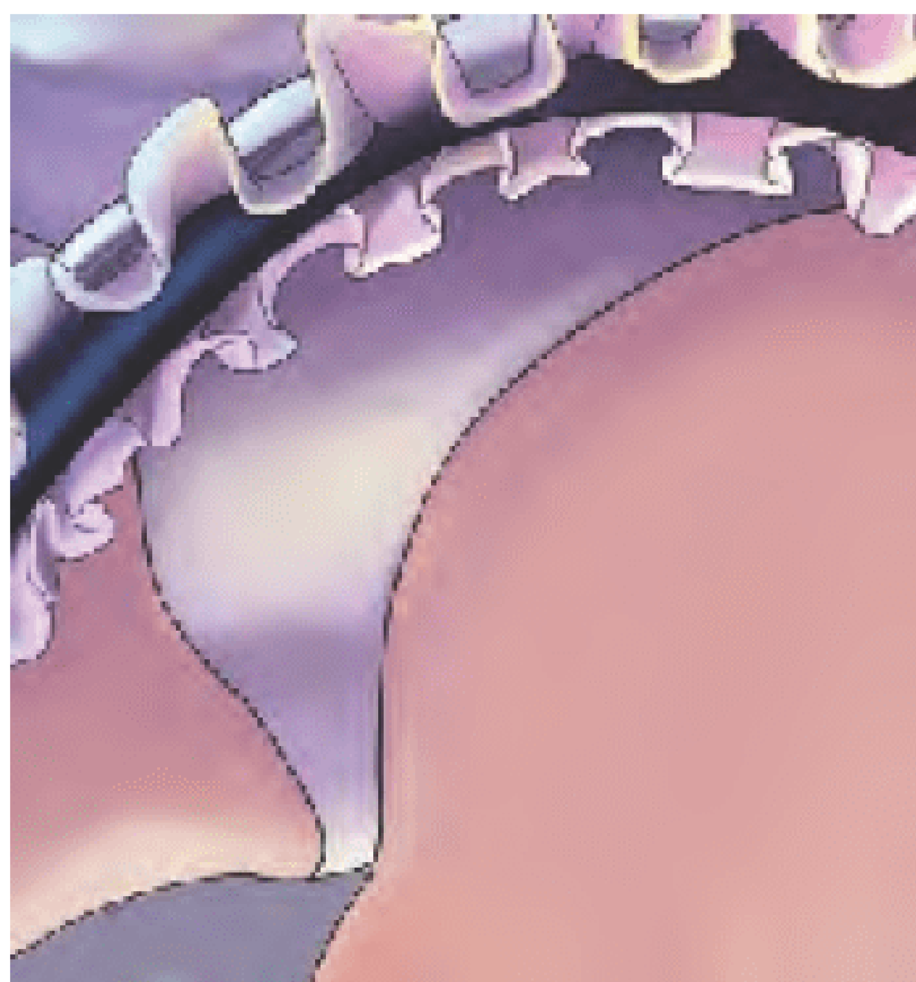


图 8-37

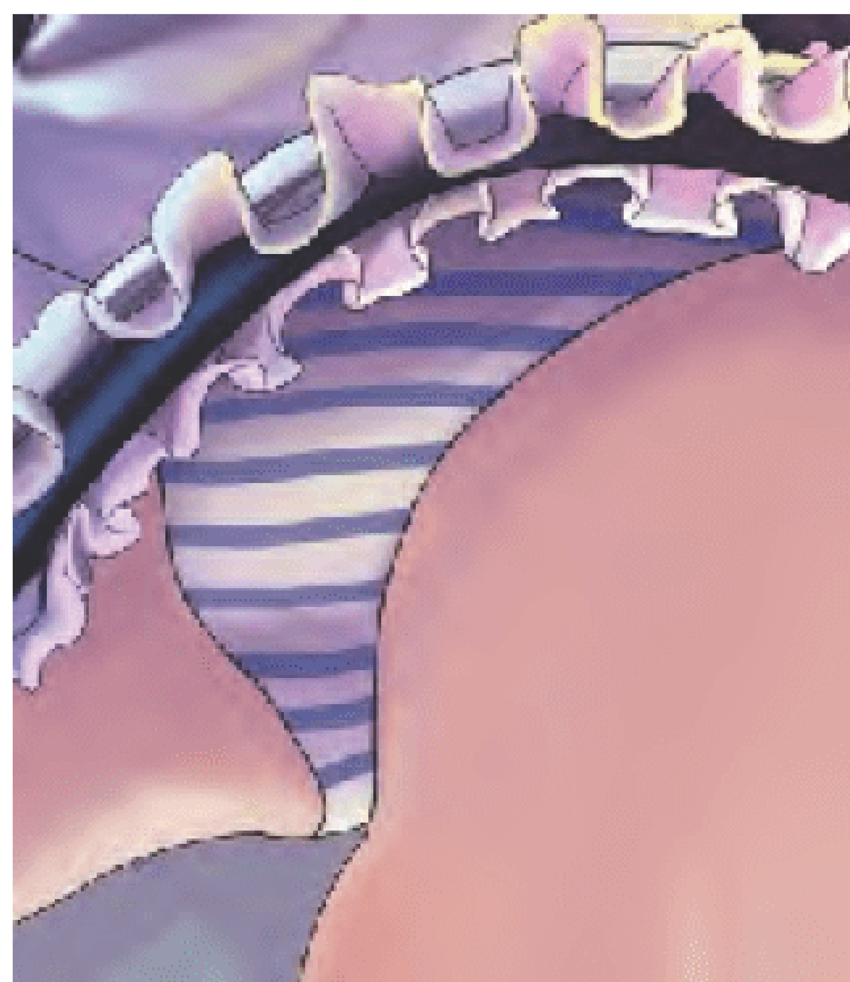


图 8-38

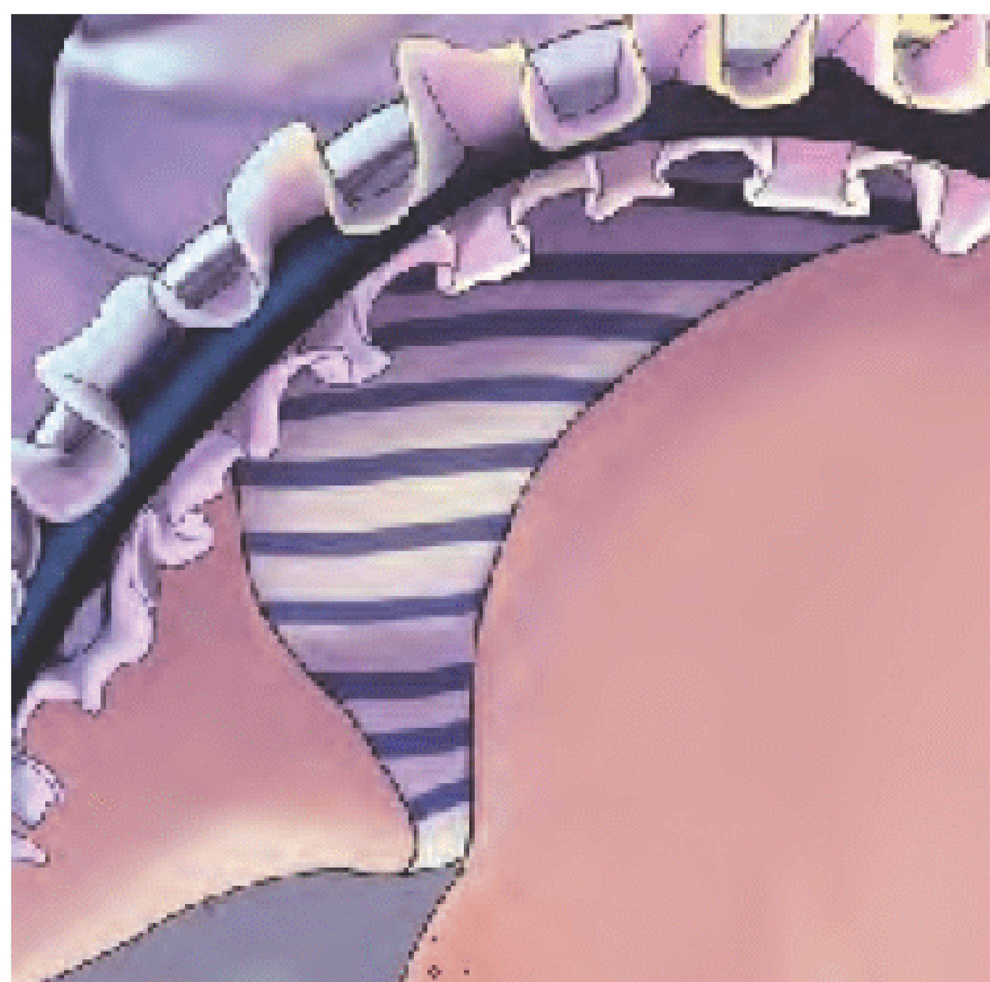
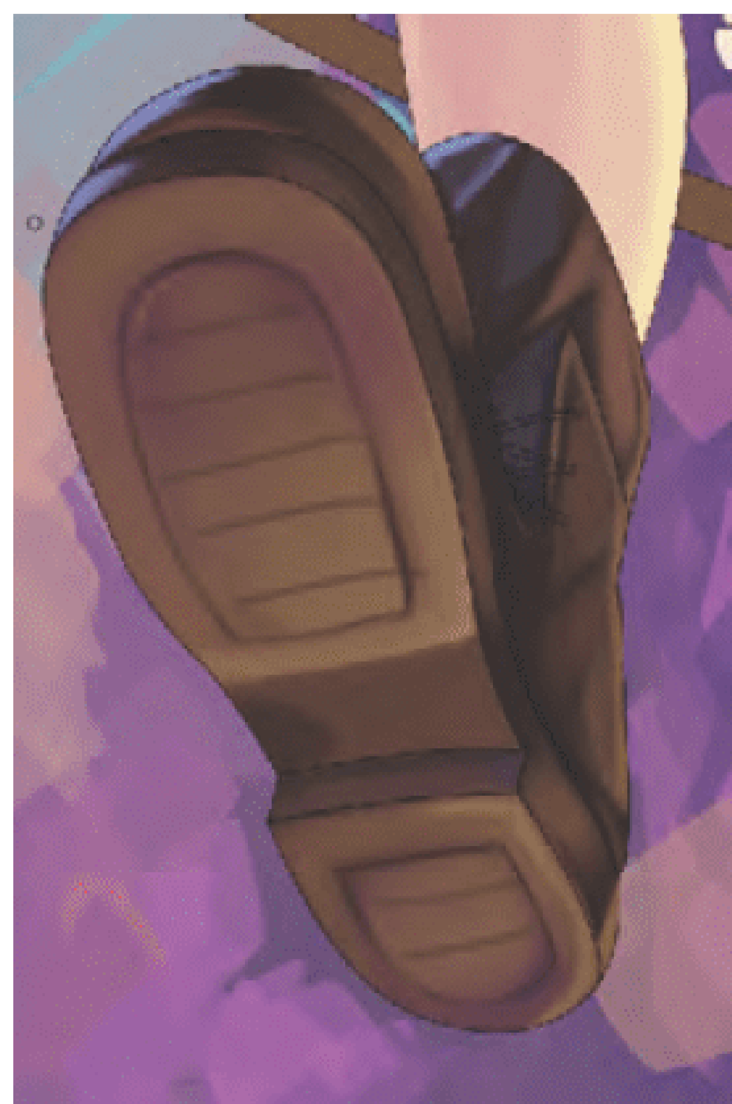


图 8-39

**17** 在“衣服”图层组中新建一个图层，设置前景色为（R：52，G：34，B：38），选择画笔

工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出鞋子的阴影部分，如图 8-40 所示。

18 设置前景色为（R：112，G：86，G：70），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）模糊阴影边缘，注意要使阴影看起来是自然过渡状态。然后设置前景色为（R：189，G：161，B：190），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出鞋子远离光源的冷高光部分，如图 8-41 所示。


图 8-40

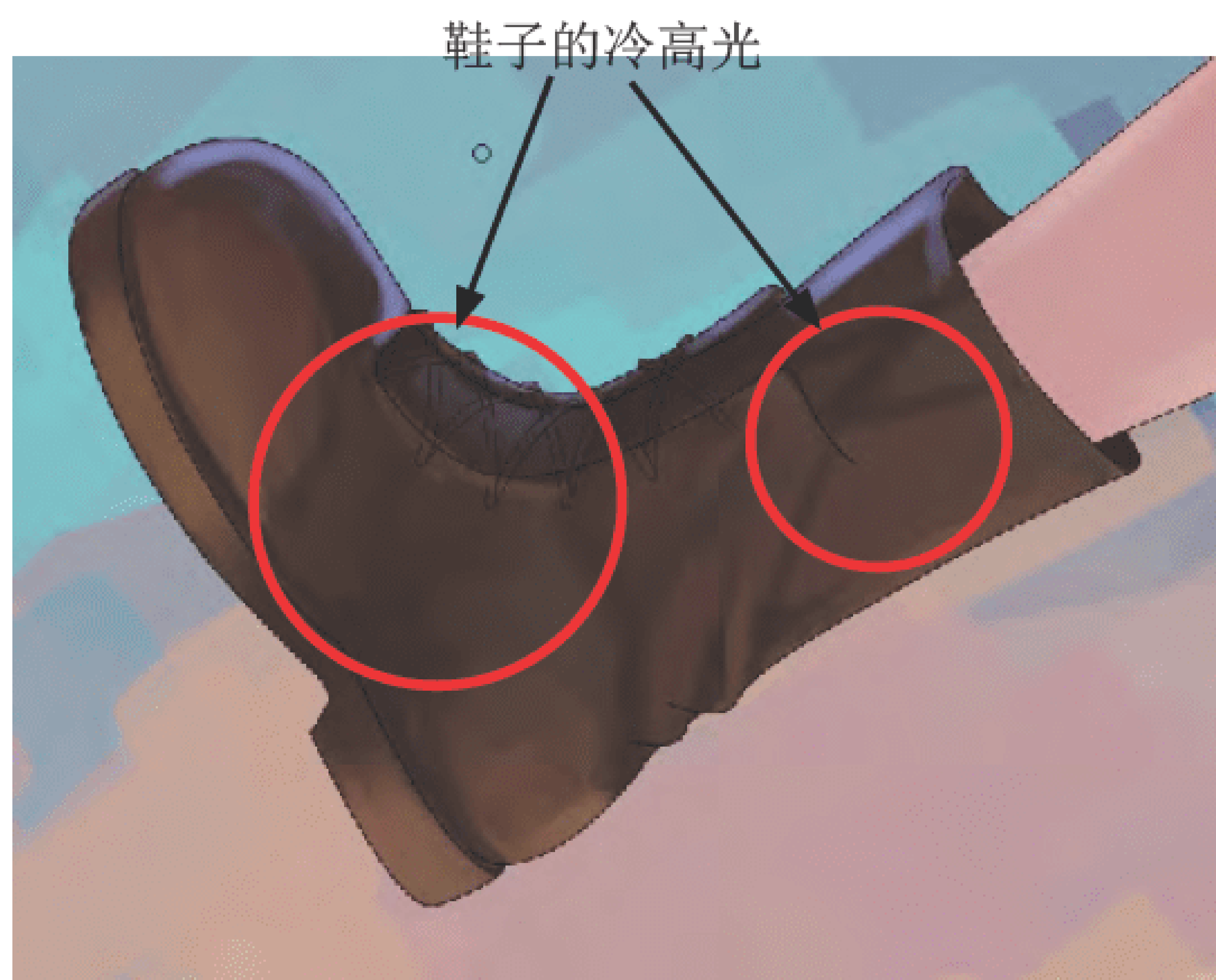


图 8-41

19 人物主体部分完成效果图如图 8-42 所示。


图 8-42



20 在“扫帚”图层组中新建一个图层，设置前景色为（R：90，G：52，B：43），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出鞋子的扫帚和灯的阴影部分，注意画的时候要表现出扫帚的圆柱形态。因为灯的阴影部分远离人物后方光源，所以会偏青色和蓝色。

设置前景色为（R：191，G：118，B：176），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出鞋子的灯上布条的阴影部分，注意布料本身的褶皱。

设置前景色为（R：253，G：231，B：179），选择画笔工具（喷枪柔边圆 50% 流量）画出灯的光亮部分，如图 8-43 所示。柔边笔刷能绘制出朦胧的灯光效果，如图 8-44 所示。



图 8-43




图 8-44

21 新建一个图层，分别设置前景色为（R：191，G：118，B：176）和（R：189，G：161，B：190），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）进一步绘制布条的阴影，因为白色的布条很容易反射周围的环境光，而夜色中的光线以紫色和蓝色为主，所以布条的颜色也会呈现出偏紫色和蓝色，如图 8-45 所示。

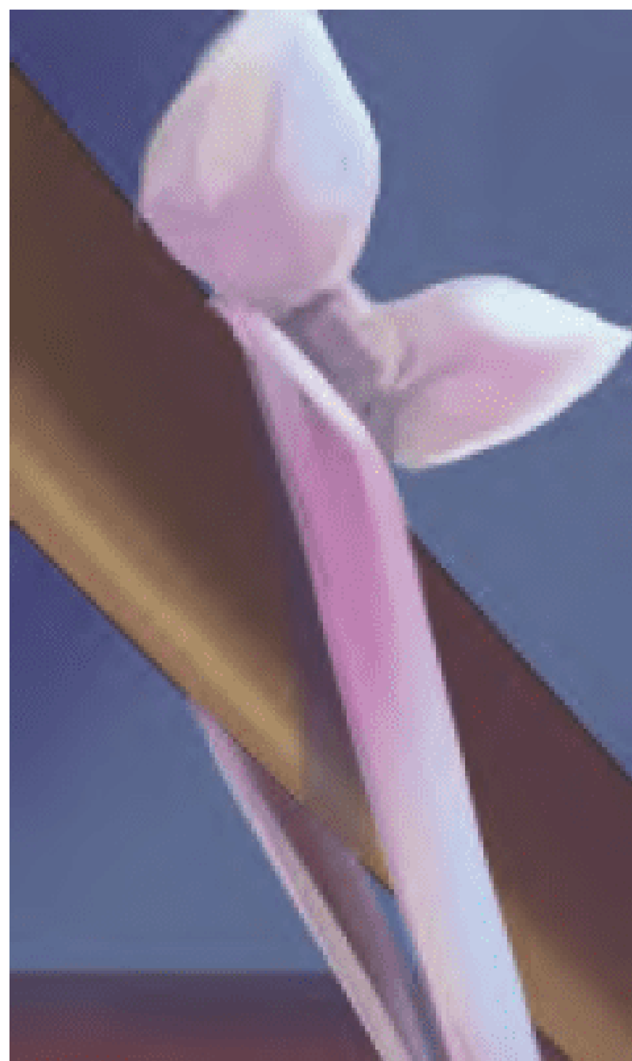


图 8-45

## 8.2.4 添加高光

**01** 在“人物”图层组的上方新建一个图层组，并重命名为“眼睛”。眼睛是人物的灵魂部分，所以需要仔细刻画才能为人物增添色彩。设置前景色为（R：189，G：161，B：190），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画眼白部分的阴影，眼睛是圆弧形的，所以阴影要顺着弧形的眼球画，如图 8-46 所示。

**02** 新建一个图层，设置前景色为（R：90，G：52，B：43），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画好眼皮和睫毛，初步画好瞳孔的部分。设置前景色为（R：32，G：9，B：3），继续加深瞳孔中间的黑色瞳仁，如图 8-47 所示。



图 8-46



图 8-47

**03** 新建一个图层，分别设置前景色为（R：243，G：174，B：168）、（R：141，G：195，B：109 ）和（R：154，G：65，B：116），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%），在眼睛上轻轻画出高光的效果，这样能显得眼睛的颜色丰富，如图 8-48 所示。

**04** 新建一个图层，设置前景色为（R：233，G：215，B：211），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制嘴唇和牙齿，如图 8-49 所示。



图 8-48




图 8-49



**05** 新建一个图层，设置前景色为（R：252，G：253，B：175），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）在眼睛上点出高光，使人物增加生气，如图 8-50 所示。




图 8-50

**06** 对人物的脸部进行稍微的光点修饰，这样既提亮了人物的肤色，又展现了人物的活泼可爱，如图 8-51 所示。



图 8-51

## 8.2.5　背景绘制

**01** 新建一个“背景”图层组，如图 8-52 所示。

**02** 新建一个图层，分别设置前景色为（R：152，G：80，B：79）、（R：71，G：254，B：229）、（R：191，G：118，B：176）和（R：157，G：104，B：80），选择画笔工具（喷

枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制背景，绘画时画面可以放松地描绘，首先要绘制出一种夜晚的大氛围，如图 8-53 所示。

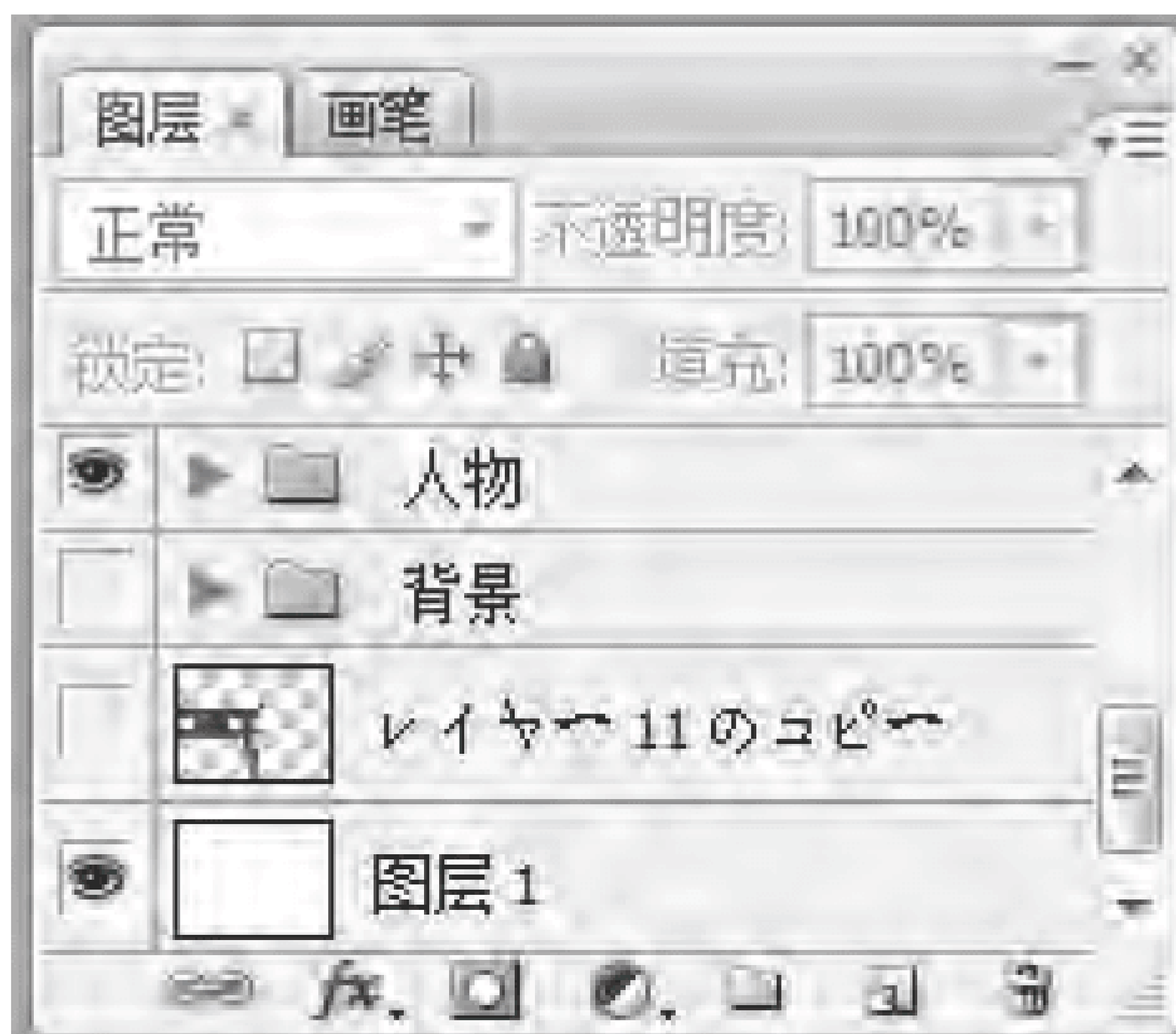


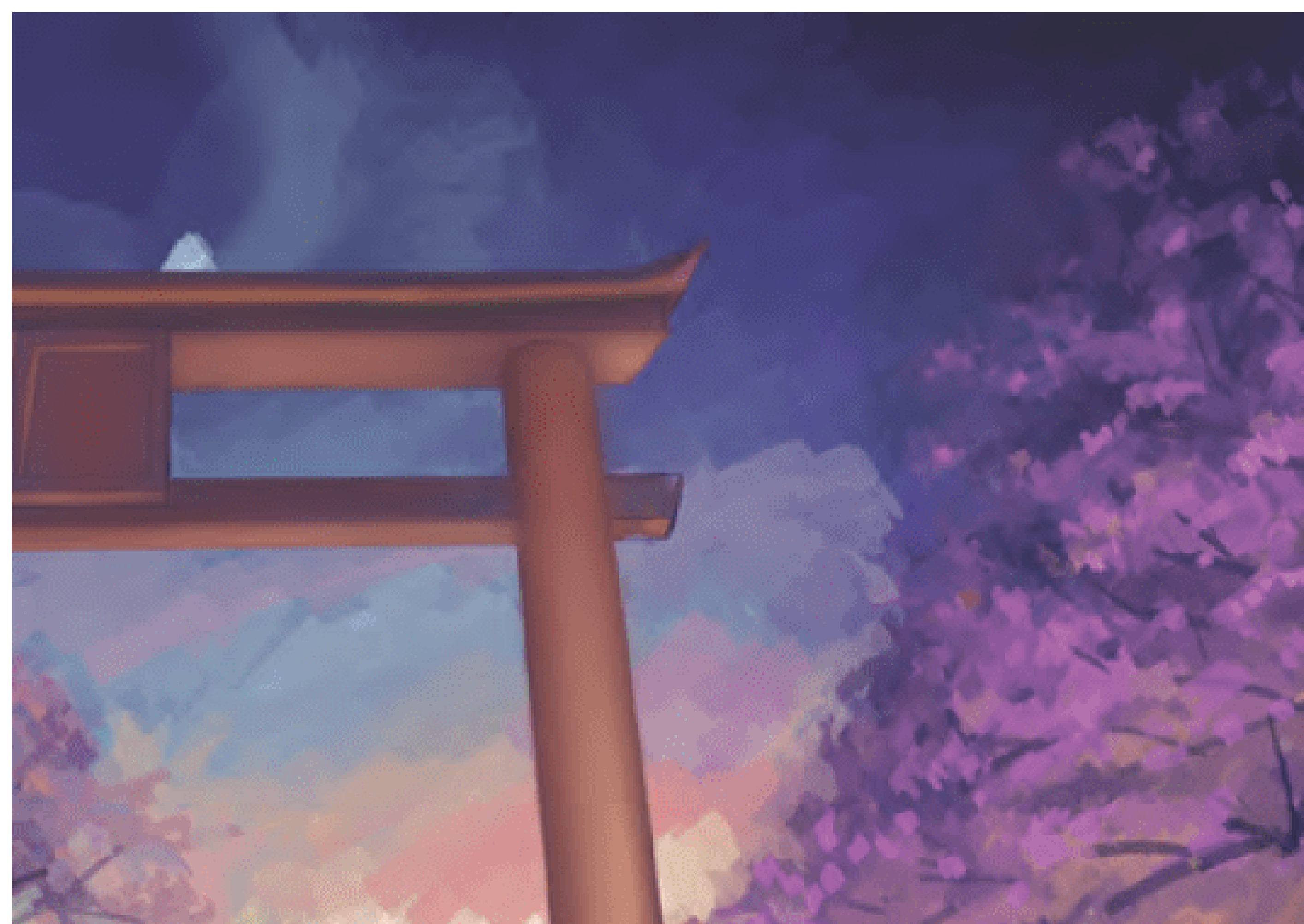
图 8-52


图 8-53

**03** 细化处理树木和建筑，画出树木的外形结构，如图 8-54 所示。

**04** 细化树叶和天空，如图 8-55 所示。


图 8-54


图 8-55

**05** 选择椭圆工具，按住 Shift 键绘制一个正圆形，并调整该正圆在整幅画面中的具体位置，然后设置前景色（R：200，G：222，B：233）并填充，如图 8-56 所示。

**06** 新建图层，分别设置前景色为（R：133，G：151，B：180）、（R：83，G：90，B：134）、（R：56，G：55，B：109）和（R：252，G：255，B：255），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制月亮，绘画时可以放松地描绘，笔刷的随意绘制正好可以刻画出月亮表面的凹凸不平的质感。效果如图 8-57 所示。

**07** 选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）吸取月亮周边的颜色，画出月亮的朦胧效果，如图 8-58 所示。



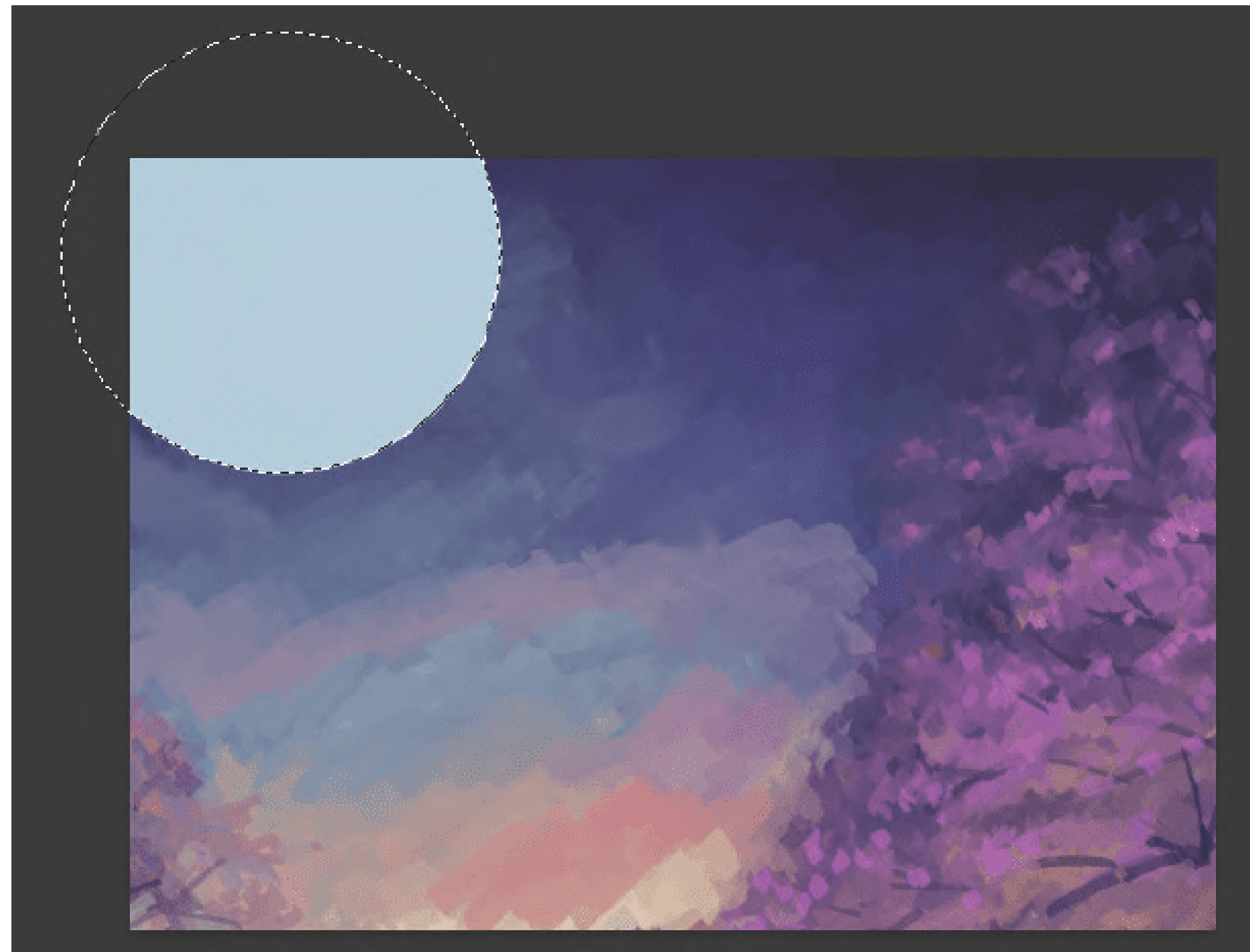


图 8-56

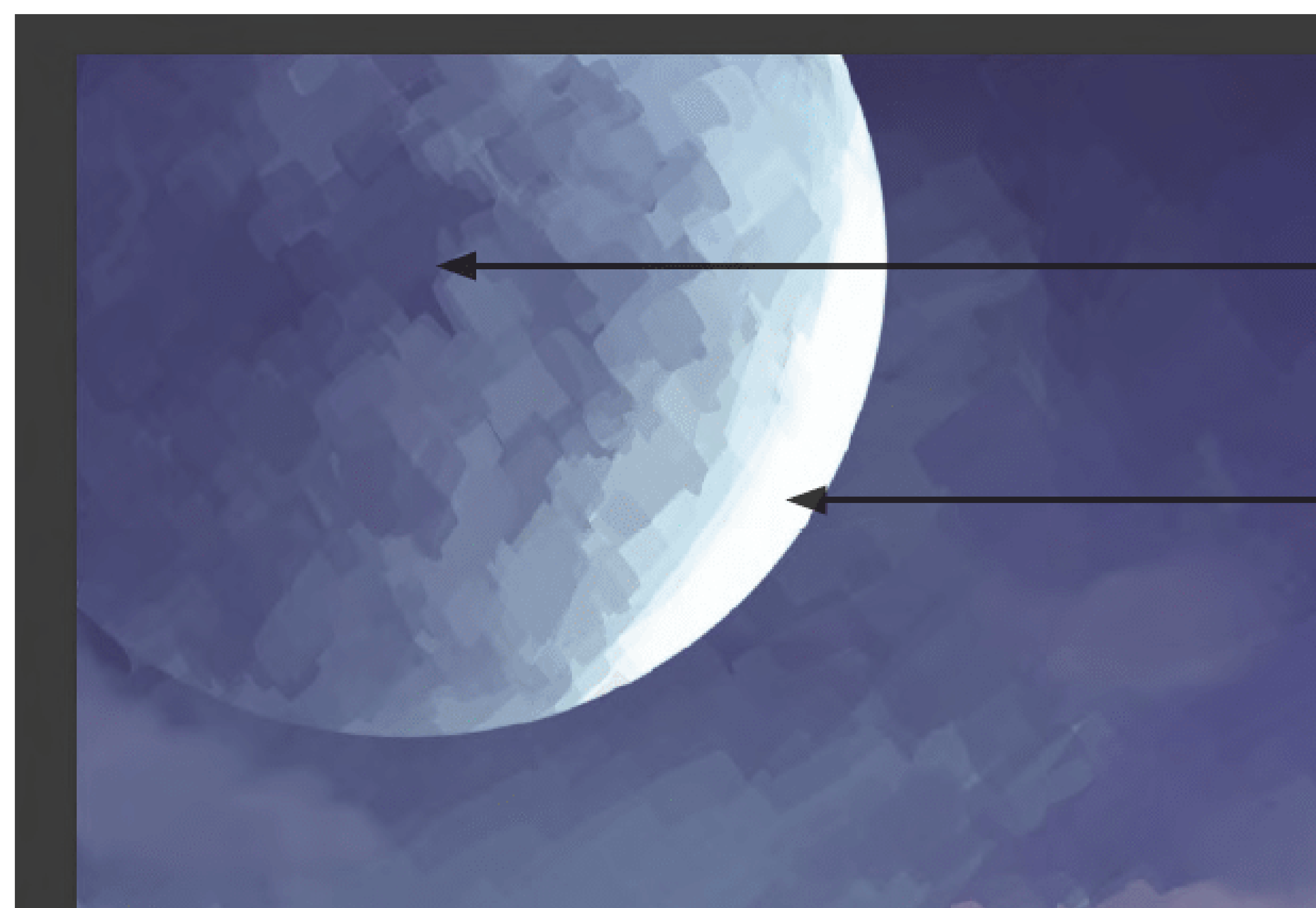



图 8-57

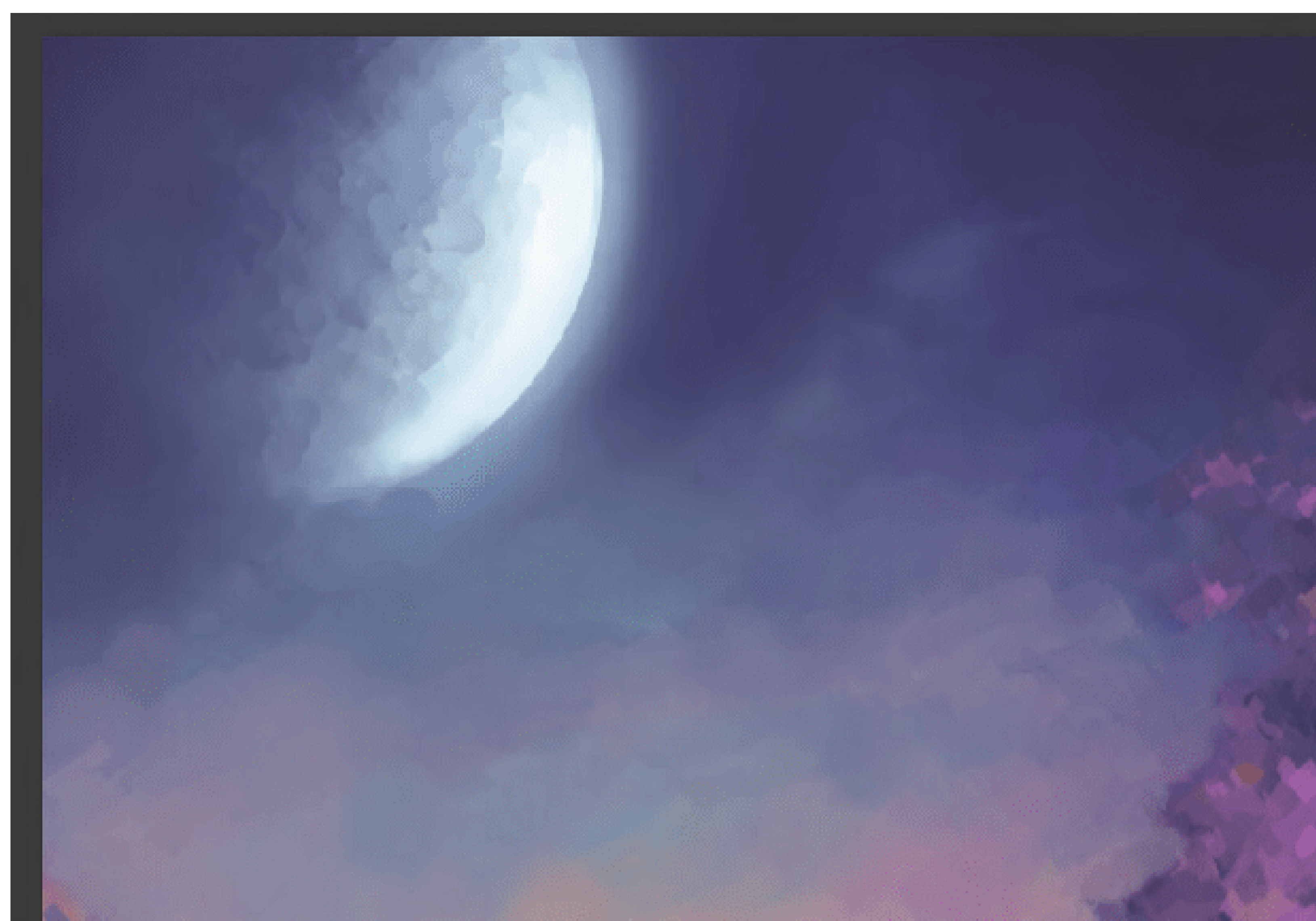


图 8-58



小诀窍

选择画笔工具（喷枪柔边圆流量50%）和涂抹工具共同完成月亮的朦胧效果。

**08** 显示已经画好的建筑和树木背景，可以看到有月亮的衬托效果图。选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 80%）来画月亮朦胧的边缘，在月亮周边画出朦胧的光晕，如图 8-59 所示。



图 8-59

**09** 新建一个图层，设置前景色为（R：71，G：254，B：229），选择如图 8-60 所示的画笔工具（耀斑笔刷流量 100%）在“背景”图层上方绘制些夜空中的星星，效果如图 8-61 所示。




图 8-60



图 8-61

**10** 分别设置前景色为（R:255，G:155，B:90）和（R:131，G:224，B:137），选择如图 8-62 所示的画笔工具（耀斑笔刷流量 100%）在“背景”图层上方，画一些更加明显的光斑和光电，效果如图 8-63 所示。






图 8-62




图 8-63

**11** 新建一个图层，分别设置前景色为（R：78，G：45，B：67）和（R：171，G：110，B：94），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出建筑上的字，也可以借助文字工具来完成，最终效果如图 8-64 所示。




图 8-64

## 8.3 上机练习

本上机练习将绘制如图 8-65 所示的美少女，最终效果见光盘“源文件与素材 \ 第 8 章 \

上机练习”。



图 8-65

本实例主要是对人物描绘的把握，对人物皮肤、动作、头发以及着装的刻画，背景则作为辅助因素，让整个画面更有层次感。在绘制时，要注意以下几点。

- 刻画人物皮肤时注意女孩的皮肤较为柔和，不用十分突出立体感。
- 注意头发和翅膀的高光处理。
- 给人物加上背景图片，让画面有种空间感。再加上光点烘托气氛。



# 第9章

The 9st Chapter



## 绘制帅气男

在漫画人物中，帅气男这一角色历来就是主角地位，绘制时主要表现男子的大气、潇洒、硬汉的气质和形象。本章将绘制一幅帅气男插画，通过本章的学习与练习，读者可以掌握使用Photoshop绘制男子人物形象的常用技巧和方法。







# 9.1 案例说明

### 1. 画面分析

本案例将绘制一个潇洒帅气充满神秘感的男生。画面运用紫色和亮黄色相间搭配的配色方式，打破了色相顺序，呈现出一种高贵的神秘感。虚实的变化让整个画面主次分明，侧光的绘画技法运用更是给本例增添了意想不到的神圣效果，如图 9-1 所示。

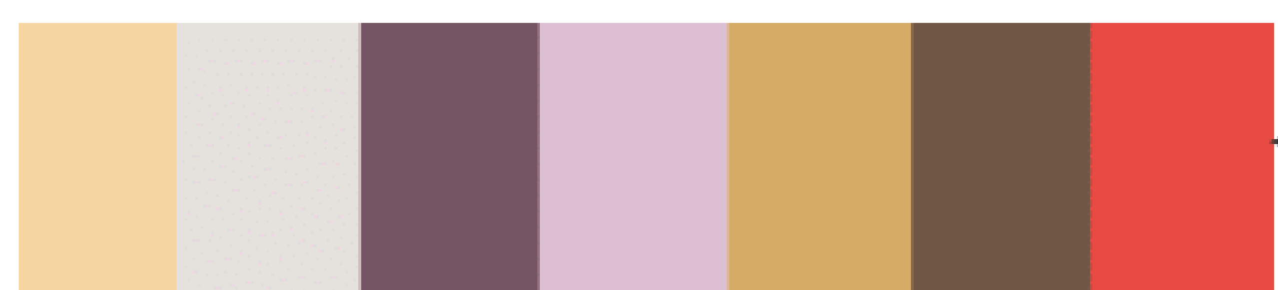


人物出现在黄金分割点的位置上，会让人物很显眼，抓住眼球。构图为对角结构，对角线产生了极强的动态感，表现出纵深的效果

图 9-1

背景画面的虚实变化，让整幅作品的层次更加丰富。背景的侧光、背景的抽象、虚无画法以及人物的详细刻画都形成了鲜明的对比，使人物更为突出，黄光的使用更为整幅画面提升了亮色，如图 9-2 所示。





通过运用黄色、棕色和橙色的相近色，在相近色的细微差别中体现颜色的层级关系，紫色的运用更为画面增添几分神秘感

图 9-2

## 2. 技术分析

本案例绘制过程中使用钢笔工具、魔棒工具和画笔工具，还通过曲线功能和渲染滤镜，使画面达到了精细的效果。头发通过画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 90%）画出外形和大部分的阴影部分，有虚实变化，增强了头发的立体感。利用钢笔工具搭配画笔工具绘制高光部分，眼睛可以通过画笔工具绘制，如图 9-3 所示。



图 9-3

背景的纹理可以通过多边形套索工具勾选选区并填充基础色，利用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）来绘制阴影和细节部分，如图 9-4 所示。



图 9-4

使用画笔工具绘制出衣服的褶皱的形状和阴影，用画笔工具（喷枪柔边圆流量50%）画出衣服的受光面，画出风衣外套的立体感和材料感。

## 9.2 制作步骤

### 9.2.1 绘制线稿

01 执行“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，设置“宽度”为 21 厘米，“高度”为 29.7 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，单击“确定”按钮，新建一个图像文件。

02 新建一个图层，重命名为“草图”，并将前景色设置为（R:0，G:0，B:0），如图 9-5 所示。

03 单击画笔工具，在属性栏中设置“画笔”为“喷枪钢笔尖角 9 像素”，如图 9-6 所示。

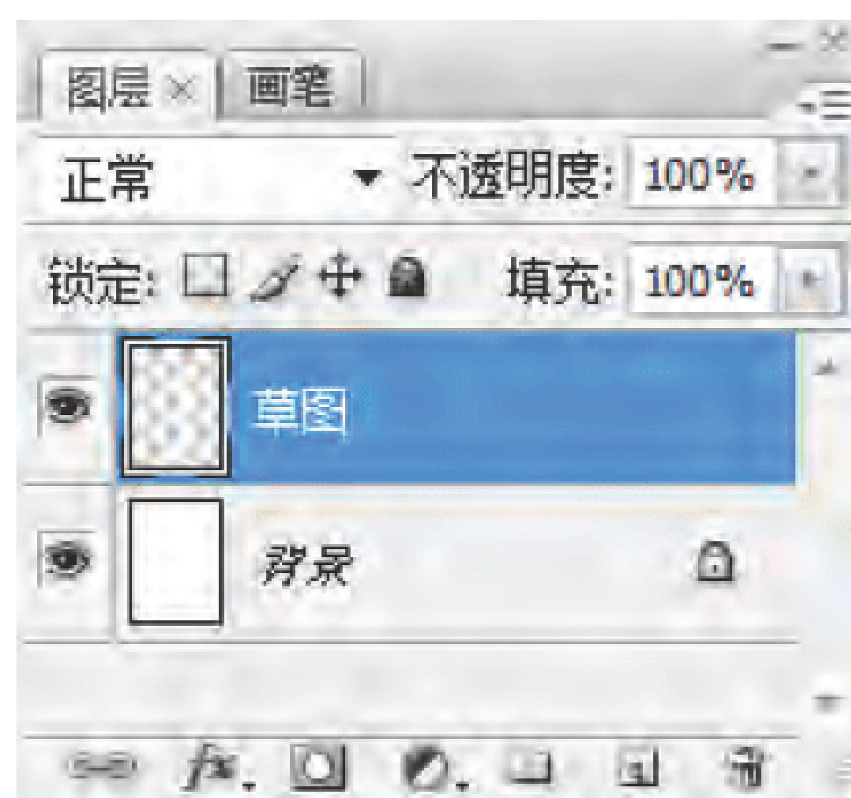



图 9-5




图 9-6

04 设置完成后，在画面中绘制草图。首先确定画面的构图为左右构图，将人物和背景的位置确定好，然后用画笔工具和橡皮擦工具仔细刻画草图，人物造型要威猛帅气，注意近处的人物大，远处的背景要虚。完成后的效果如图 9-7 所示。

 **提示** 人物的面部要放在画面上下的黄金分割线上，这样比较符合人们欣赏的视觉规律。

05 将“草图”图层的“不透明度”设置为 14%，如图 9-8 所示。

06 新建一个“线稿”图层，设置不透明度，如图 9-9 所示。



注意近处的人物大，远处的背景要虚



画面构图为左右构图

图 9-7

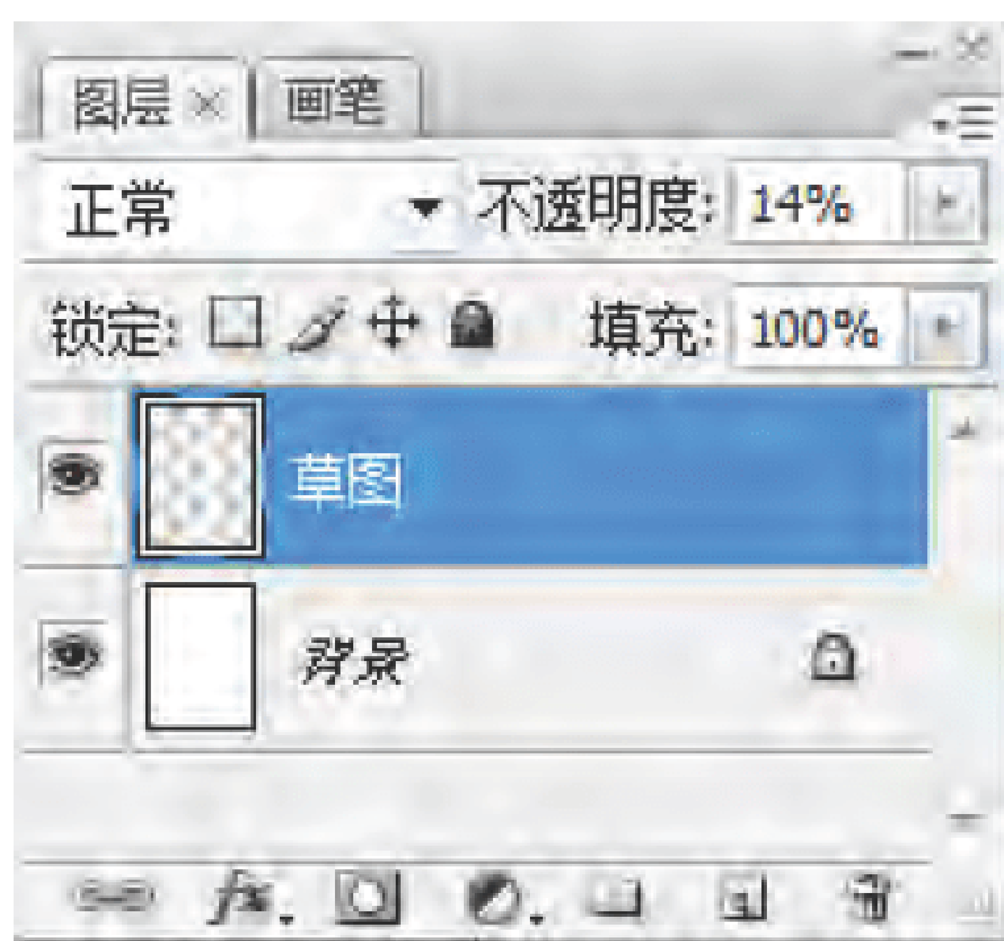



图 9-8

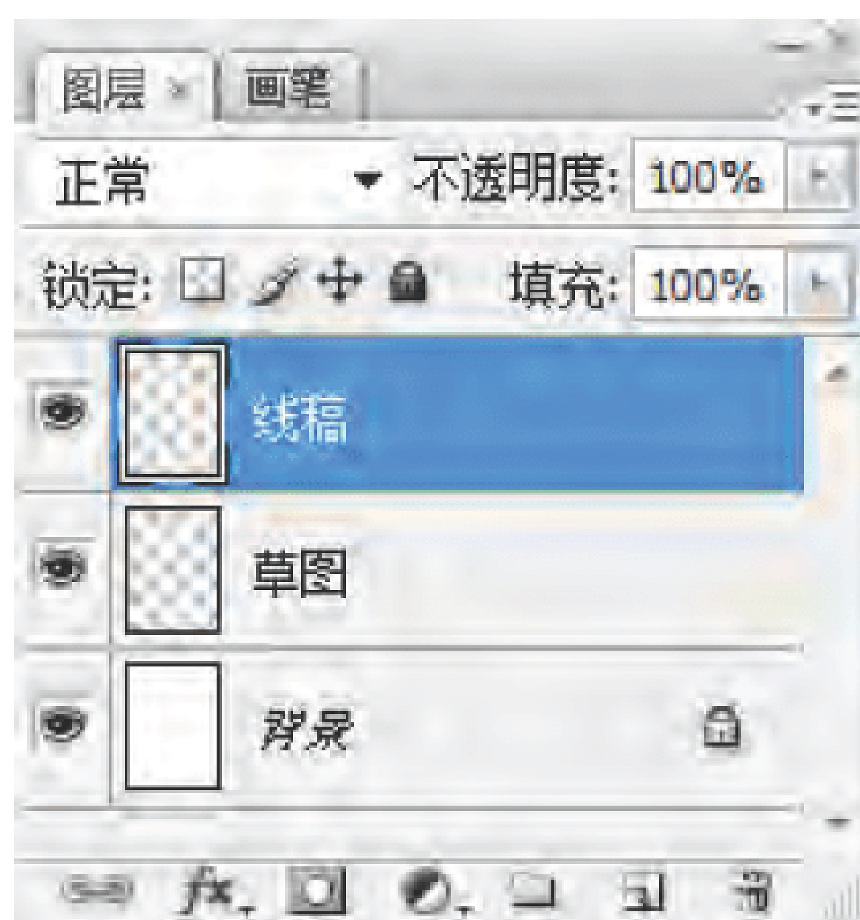



图 9-9

**07** 将前景色设置为深褐色（R:84，G:51，B:42），然后在"线稿"图层中描绘线稿，如图 9-10 所示。



**提示**　画时注意人物的姿势，要画出人物与背景之间的关系，体现站立的姿势。

**08** 依次将头发和衣服描绘出来。头发的线条要流畅，才能画出飘逸的头发，还要注意头发的走向；眼睛要透出犀利的感觉，如图 9-11 所示。

**09** 图中衣服的褶皱不要画得太多，否则会让画面看起来很沉闷。衣服的褶皱要顺着人体的结构画，这样看起来才比较和谐，如图 9-12 所示。



图 9-10



图 9-11

**10** 将“线稿”图层的属性设置为“正片叠底”，正片叠底的图层效果在于线条可以映出“线稿”图层下面的颜色，可以增加丰富性，如图 9-13 所示。



图 9-12



图 9-13



## 9.2.2 绘制基础色

01 在“草稿”图层的下面新建“皮肤”、“衣服”、“头发”、“细节”和“背景”等图层组，如图 9-14 所示。

02 将“线稿”图层的属性设置为“正片叠底”，如图 9-15 所示。

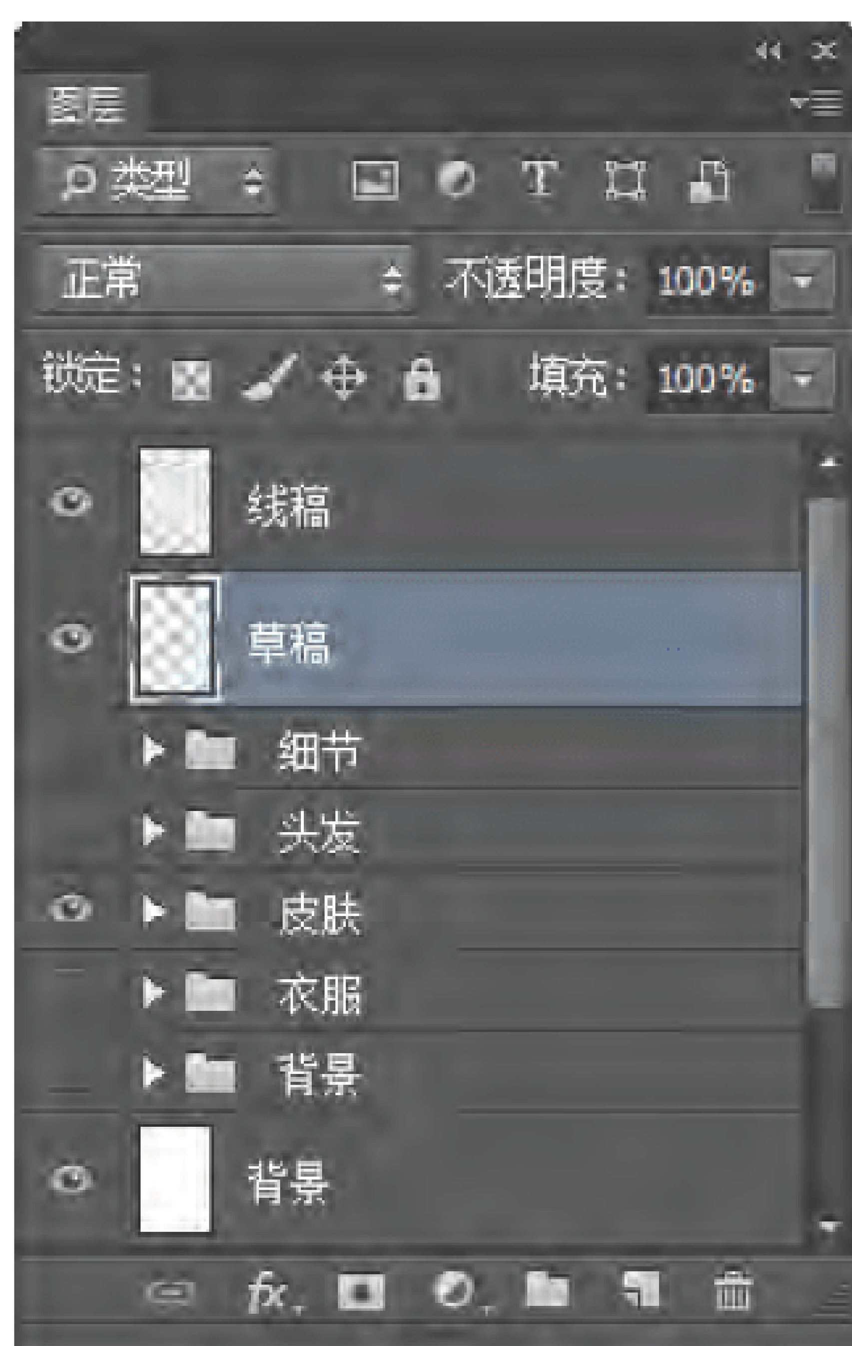



图 9-14

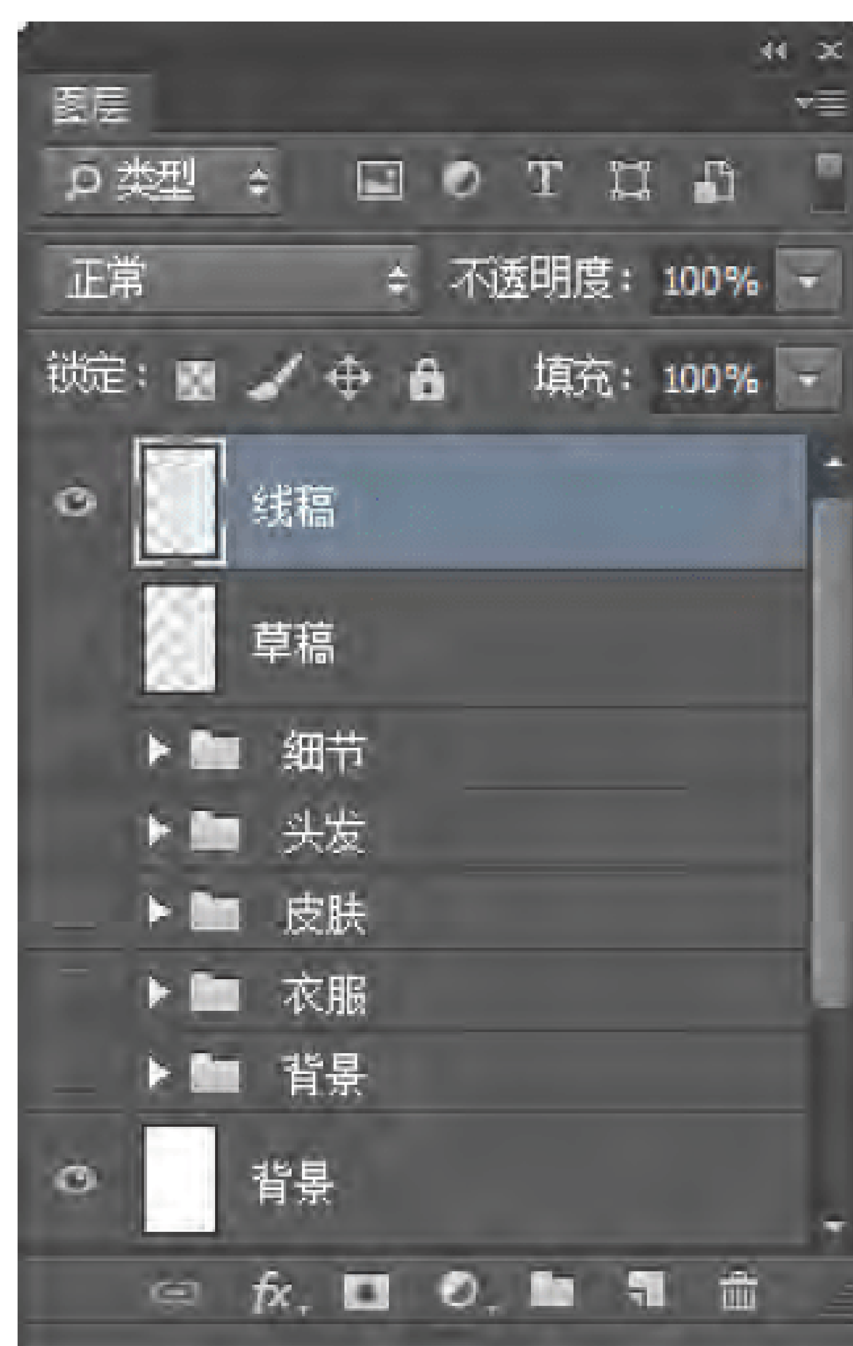



图 9-15

03 设置前景色为（R：248，G：204，B：147），在基础色的“皮肤”图层组中利用多边形套索工具勾选出皮肤的选区范围，所有的物体都会受到环境色的影响，因为衣服和背景都有深蓝色，所以皮肤会自然地带一些蓝色或者紫色的环境色，如图 9-16 所示。

04 设置前景色为（R：197，G：195，B：196），在基础色的“头发”图层组中利用多边形套索工具勾选出衣服的选区范围填色，如图 9-17 所示。



图 9-16



图 9-17

**05** 分别设置前景色为（R：155，G：133，B：149）、（R：224，G：198，B：216）、（R：206，G：160，B：108）、（R：73，G：59，B：53）和（R：254，G：150，B：60），在基础色的"衣服"图层组内利用多边形套索工具勾选出衣服的选区范围并填色，如图 9-18 所示。



图 9-18

## 9.2.3 绘制阴影

将画面的整体色彩确定好后，开始绘制阴影。

**01** 首先绘制人物的阴影，在"皮肤"图层组内新建一个图层，要绘制出清晰透亮的皮肤，阴影颜色的明度要高。分别设置前景色为（R：229，G：164，B：135）和（R：203，G：84，B：80），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）描绘皮肤的暗部色彩，按照五官的结构来绘制初步的阴影，如图 9-19 所示。

**02** 在"头发"图层组中新建一图层，设置前景色为（R：148，G：145，B：132），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）绘制头发的基础色。按照头发的头部结构，画出头发的阴影部分。新建一个图层（头发基础色组中）（R：76，G：93，B：87），选择画笔工具( 喷枪钢笔不透明描画流量 100% )在第 1 层阴影色的基础上顺着头发的结构再画一层暗部，增加头发暗部的层次。设置前景色为（R：224，G：226，B：232），选择画笔工具，在光源的方向按照头发的走势与结构画出浅色的亮部，从头发的整体来看，亮部与暗部相互呼应，



头发的立体感呈现出来，如图 9-20 所示。




图 9-19

**提示** 光源来自于人物的正面，所以头发的阴影集中在头发的正侧。

**03** 在“衣服”图层组中新建一个图层，分别设置前景色为（R：155，G：133，B：149）、（R：224，G：198，B：216）、（R：206，G：160，B：108）、（R：73，G：59，B：53）和（R：58，G：42，B：52），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）绘制衣服的阴影部分。用喷枪柔边画笔能增强衣服的立体感，如图 9-21 所示。



图 9-20



图 9-21

**04** 新建一个图层，选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）在上一层暗部的基础上，按照身体和脸部结构再画一层阴影。这一次的阴影加强了的衣服在身体上的投影，增强人物的

立体感。选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%）在人物受光的一面画好衣服的亮部，尤其是人物的关节部位受光效果可以更加强化。分别设置前景色为（R：182，G：133，B：167）和（R：97，G：76，B：91），依照画衣服的方法，画出下身衣服的效果，如图 9-22 所示。

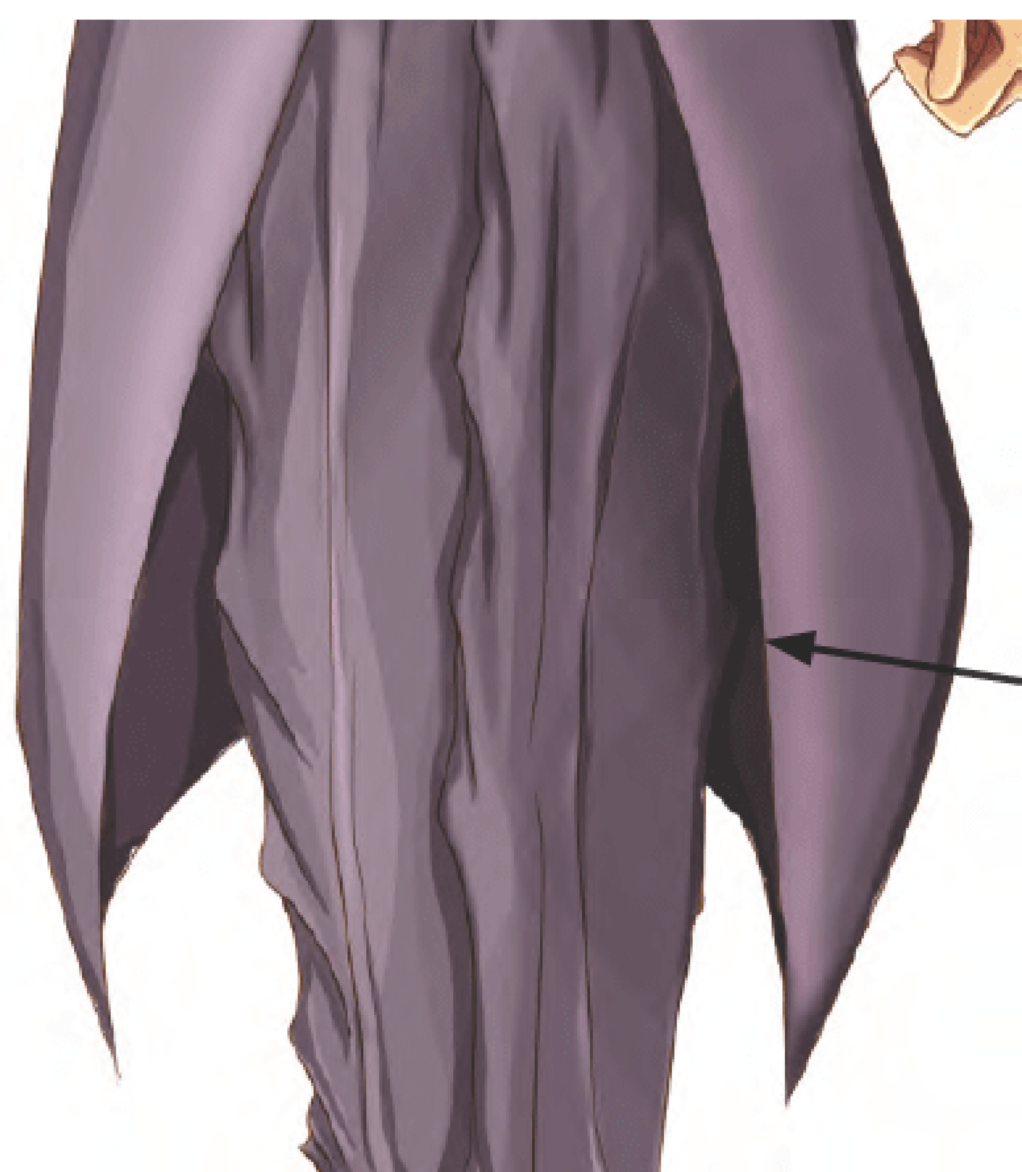



图 9-22

**05** 在“衣服”图层组中继续新建一个图层，并将该图层移动到紫色衣服图层的上面。分别设置前景色为（R：171，G：124，B：78）、（R：254，G：150，B：60）和（R：73，G：59，B：53），然后选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%），按照人物的身体结构画好阴影。柔边的笔刷能增强人物衣服的立体感，如图 9-23 所示。

**06** 设置前景色为（R：255，G：11，B：11），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%），为酒杯中的红酒画出形状，如图 9-24 所示。



图 9-23



图 9-24

**07** 设置前景色为（R：189，G：228，B：202），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%），画出酒杯上的青色反光，如图 9-25 所示。






图 9-25

**08** 分别设置前景色为（R：161，G：193，B：170）和（R：148，G：145，B：132），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%），根据实际情况调小画笔的“不透明度”和“流量”，刻画眼镜的颜色和反光。由于眼镜是半透明的材质，所以在绘制过程中利用模糊和反射环境光的方法可以画出这种材质感，如图 9-26 所示。

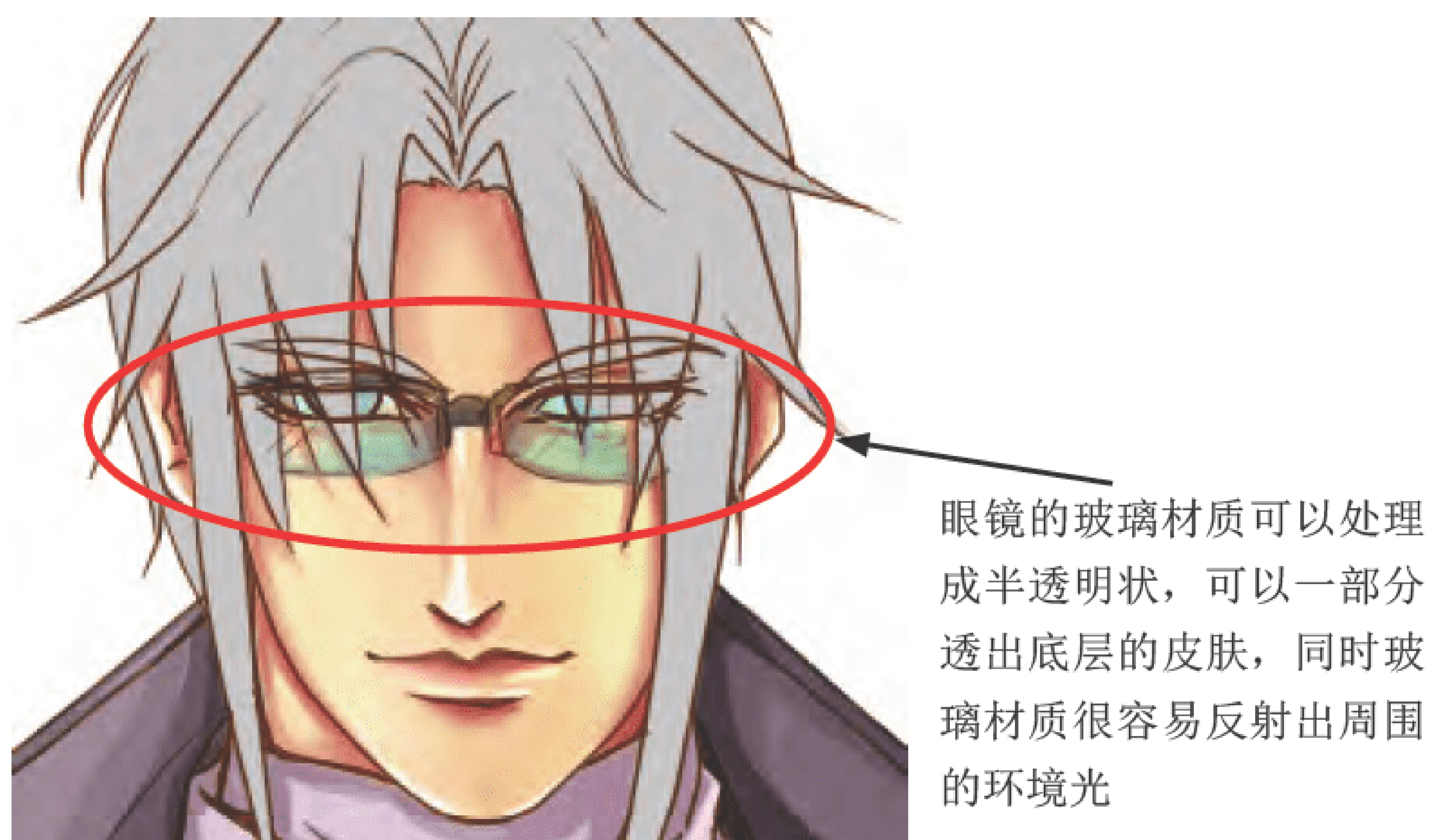



图 9-26

**09** 分别设置前景色为（R：174，G：130，B：86）和（R：56，G：46，B：38），选择画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）画出翅膀的结构。然后选择画笔工具（喷枪柔边圆流量 50%），用柔边笔刷将翅膀内部的阴影让翅膀边缘过渡得更自然，如图 9-27 所示。



图 9-27

## 9.2.4 绘制背景

01 在“背景”图层的上方新建一个图层，选择一张素材图，因为想表现出那种天使而又神秘的画面效果，所以背景的素材图片可以找一张带有十字架的图，这样相得益彰，如图 9-28 所示。

02 设置前景色为（R：174，G：130，B：86），运用多边形套索工具勾选出印衬人物背景的大概的选区范围，利用画笔工具（喷枪钢笔不透明描画流量 100%）仔细刻画背景上类似翅膀形状的边缘，如图 9-29 所示。



图 9-28

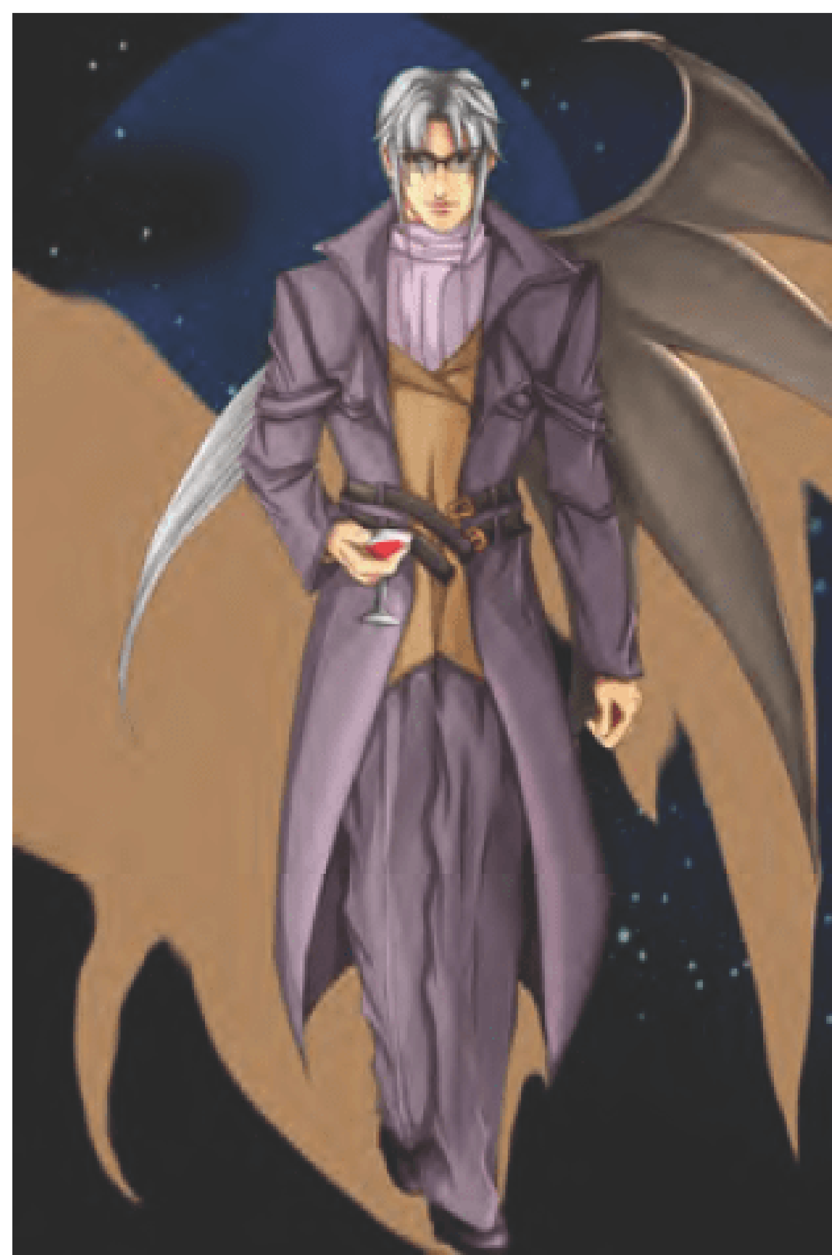


图 9-29



03 将“背景”图层的属性设置为“点光”，“不透明度”设置为63%，如图9-30所示。




图 9-30

04 打开一幅花纹图案素材（光盘：第9章\源文件与素材\花纹.jpg），如图9-31所示。将图层的属性设置为“线性减淡”，“不透明度”设置为89%，如图9-32所示。



图 9-31

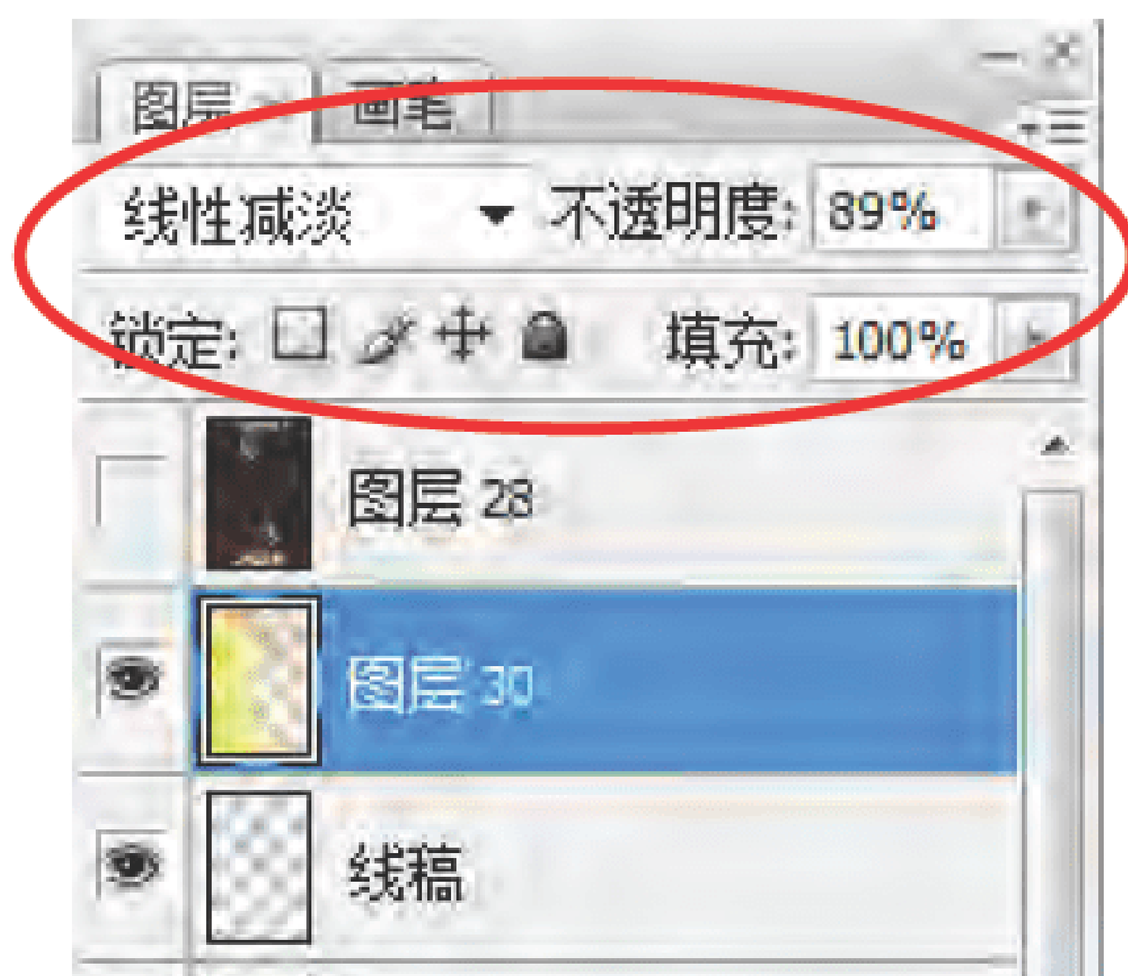



图 9-32

**提示**　线性减淡使素材中的花纹以斑纹的形状出现在画面中。这张素材图要放置在所有图层的顶部。

05 新建一个图层，打开一幅花纹图案素材（光盘：源文件与素材\第9章\花纹2.jpg），如图9-33所示。将图层属性设置为“柔光”，“不透明度”设置为83%，如图9-34所示。

06 在所有素材图上方新建一个图层，并将其图层属性设置为“叠加”，设置前景色为（R：210，G：202，B：210），选择画笔工具（喷枪柔边圆流量50%）涂抹人物的面部区域，因为图层属性是“叠加”，所以用亮的颜色会提升整个画面的亮色，如图9-35所示。

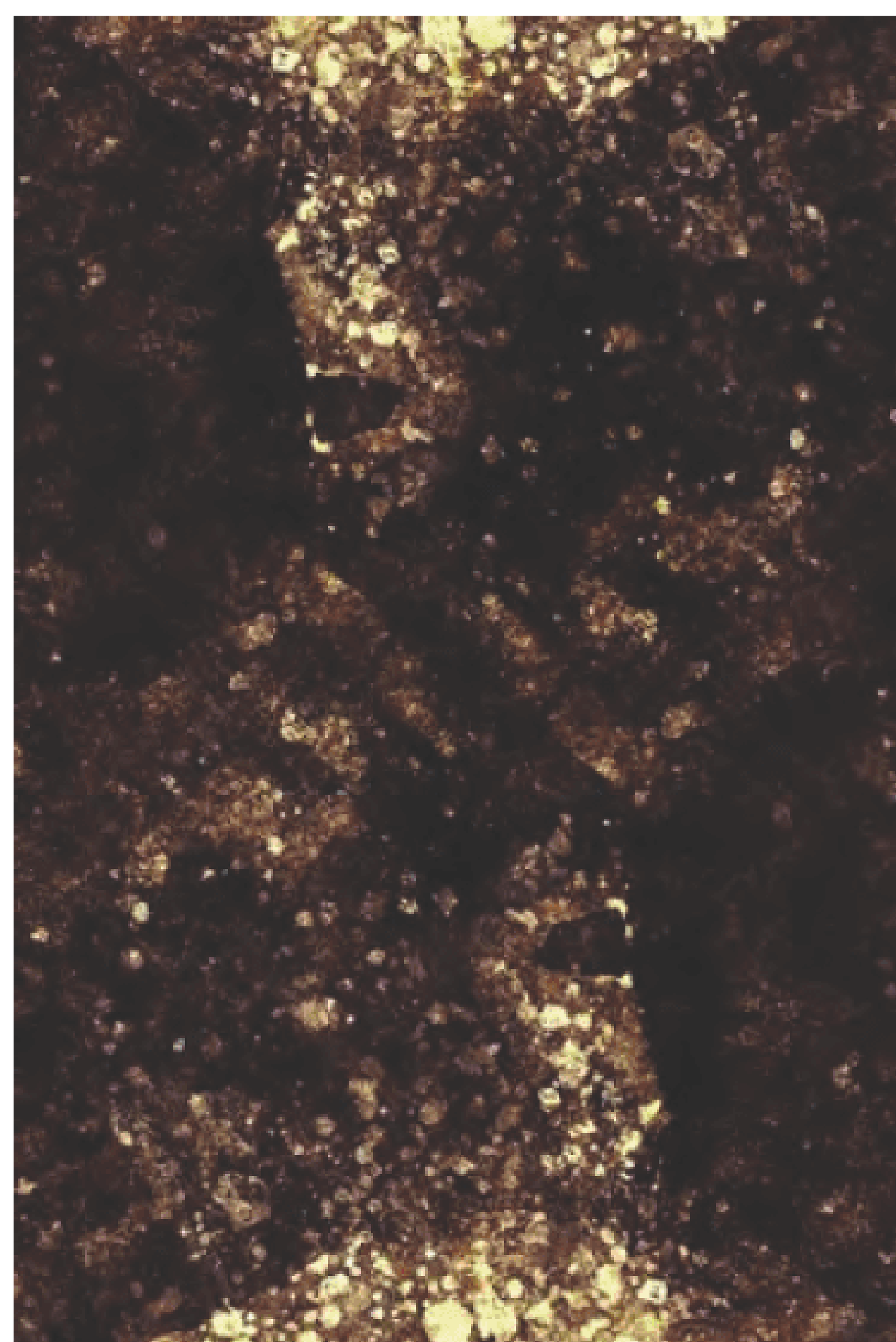


图 9-33

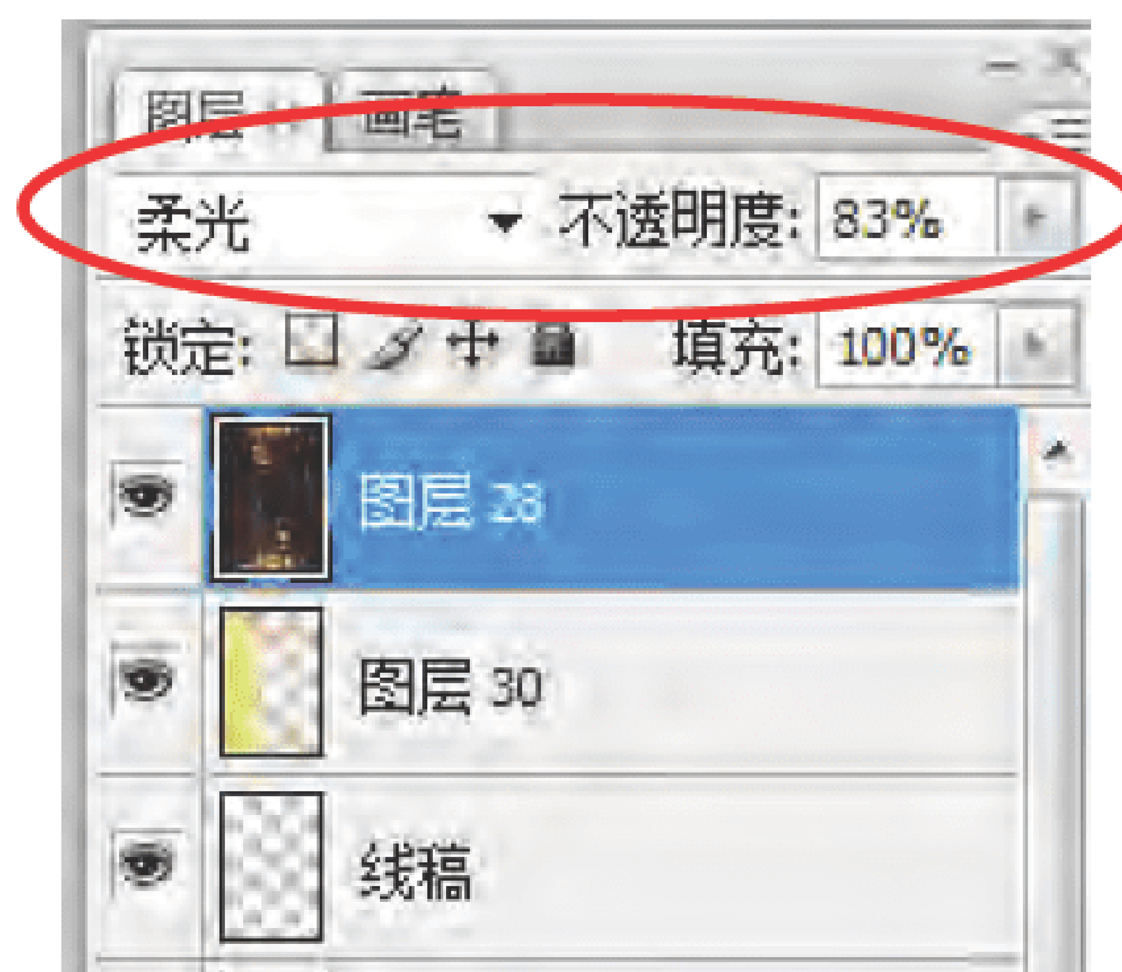



图 9-34

07 调整整幅画的位置与细节，完成后的最终效果如图 9-36 所示。

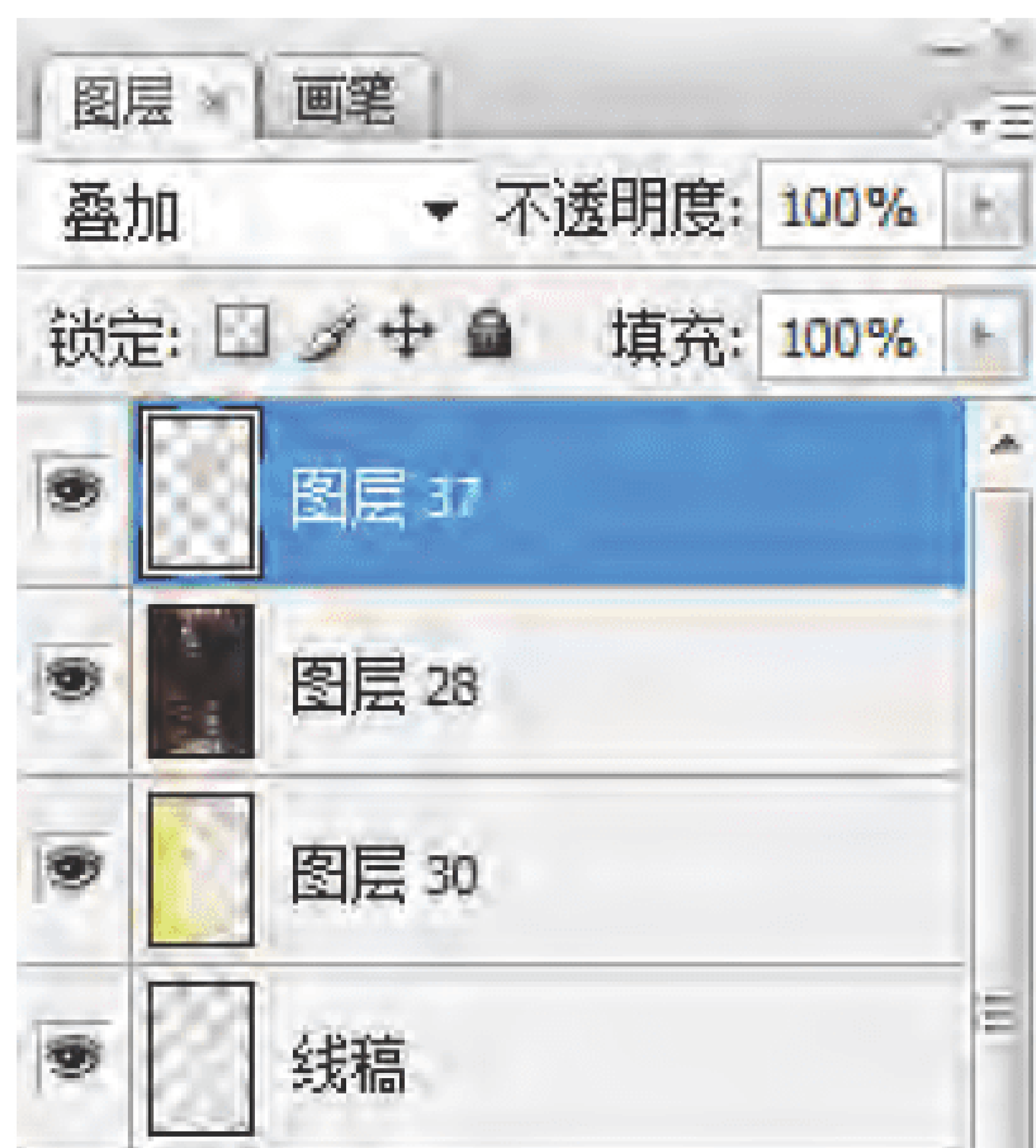



图 9-35



图 9-36



## 9.3 上机练习

本上机练习将绘制一个具有书生气质的青年男子，参考效果如图 9-37 所示。



图 9-37

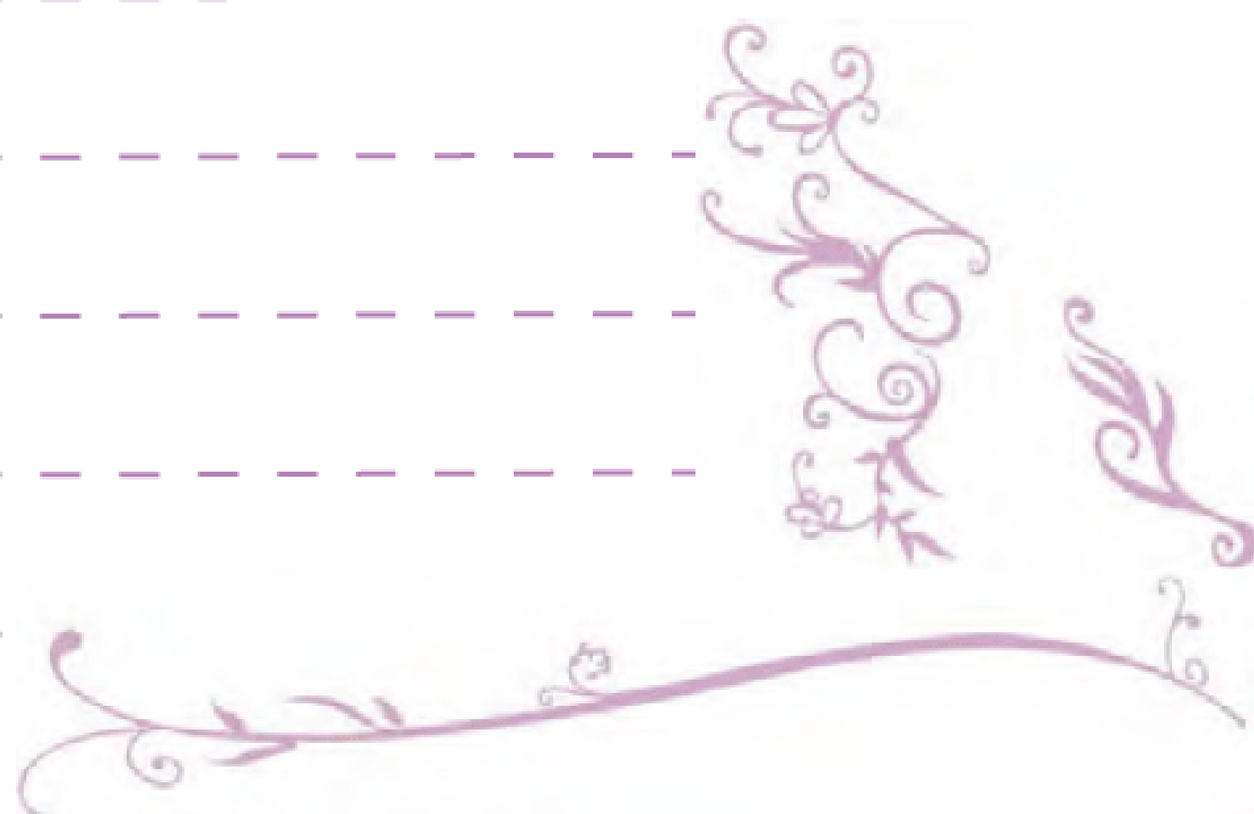
在绘制人物时注意特写，背景可以忽略，突出人物主体，重点刻画人物的面部表情与神态以及穿着。同时，光影的关系和人物的透视是非常重要的，还有衣服褶皱也不应该绘制得太死板。

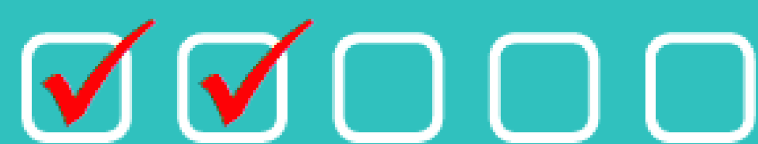
绘制本实例时，应注意以下几点。

- 人物要与背景颜色相协调。
- 绘制人物时，要注意光的来源，以及光影的虚实变化。
- 绘制人物的五官时要找好位置，明确透视关系后再着重刻画。



# 读书笔记





# 第10章

The 10st Chapter



## 绘制游戏场景

场景在动漫场景中占有不可忽视的地位。场景的设计和绘制往往会增添和突出画面的主题和情感的流露。本章主要通过3个案例来进行学习，每个案例的场景绘制都以独特的视角来体现场景动漫场景的魅力所在。

本章将介绍三维贴图场景、梦幻游戏场景，以及神秘沙漠插画的绘制方法与技巧。通过本章的学习与练习，读者可以掌握一些使用Photoshop绘制游戏场景画面的常用表现技法。








# 10.1 绘制梦幻游戏场景

## 10.1.1 案例说明

本例将绘制时下游戏迷们狂热追捧的游戏场景，该案例主要凸显的是神秘、诡异、恐怖的气氛，并且非常符合现在流行游戏的类型，如图 10-1 所示。




图 10-1

### 1. 画面分析

本实例中的场景无处不充满着神秘恐怖的气氛，色彩也多以暗调为主，并恰到好处地添加一些光影效果，突出主题氛围。前景主题物半开的盖子使图像充满动感和未知，充分展现自己的想象力，令画面充满幻想。

### 2. 技能分析

在本实例中需要强调的是对建筑群整体透视关系的把握，在绘制本实例时，应注意以下几个环节。



（1）在线稿上铺设大色调，从而确定画面的色彩基调。

（2）本例主要表现夜晚的月光效果，在远景的处理上要特别注意云彩的形状和与月亮结合时的穿插效果。

（3）为了表现古老而神秘的场景效果，需要刻画一些局部细节，这些细节也表现了物体的古朴和陈旧，从而映衬画面。

（4）光影的处理是本案例的重点，由于是夜晚的月光，所以在处理上要精简，不要盲目地添加光影，以免造成反效果。

## 10.1.2 制作步骤

在绘制本实例时，将分为 3 个部分来完成。首先绘制图像的远景天空，其次绘制图像的各个细节部分，最后添加一些文字说明，从而衬托出整个图像效果。下面一起来完成本实例的制作。

### 1. 绘制远景

**01** 执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中设置“名称”为“游戏场景”，“宽度”为 11.02 厘米，“高度”为 7.77 厘米，“分辨率”为 300 像素 / 英寸，“颜色模式”为 RGB 颜色，单击“确定”按钮后，新建一个空白的文件。新建“图层 1”图层，如图 10-2 所示。

**02** 设置前景色为（R：122，G：150，B：177），背景色为（R：35，G：82，B：126），单击渐变工具，在属性栏上选择线性渐变，在图像上从上向下进行渐变填充，如图 10-3 所示。




图 10-2



图 10-3

**03** 新建图层，并重命名为“草图 1”，设置前景色为“黑色”，单击画笔工具，在属性栏上设置画笔为尖角 2px，如图 10-4 所示。

**04** 在图像上绘制部分线稿，如图 10-5 所示。

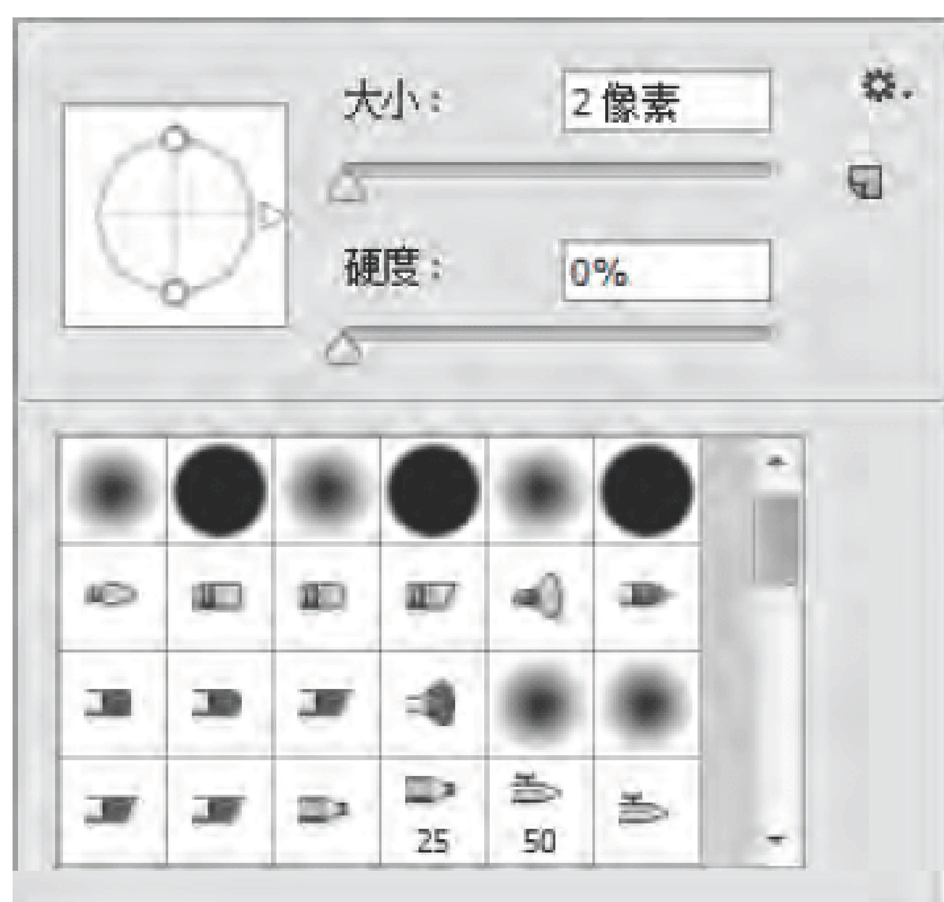



图 10-4

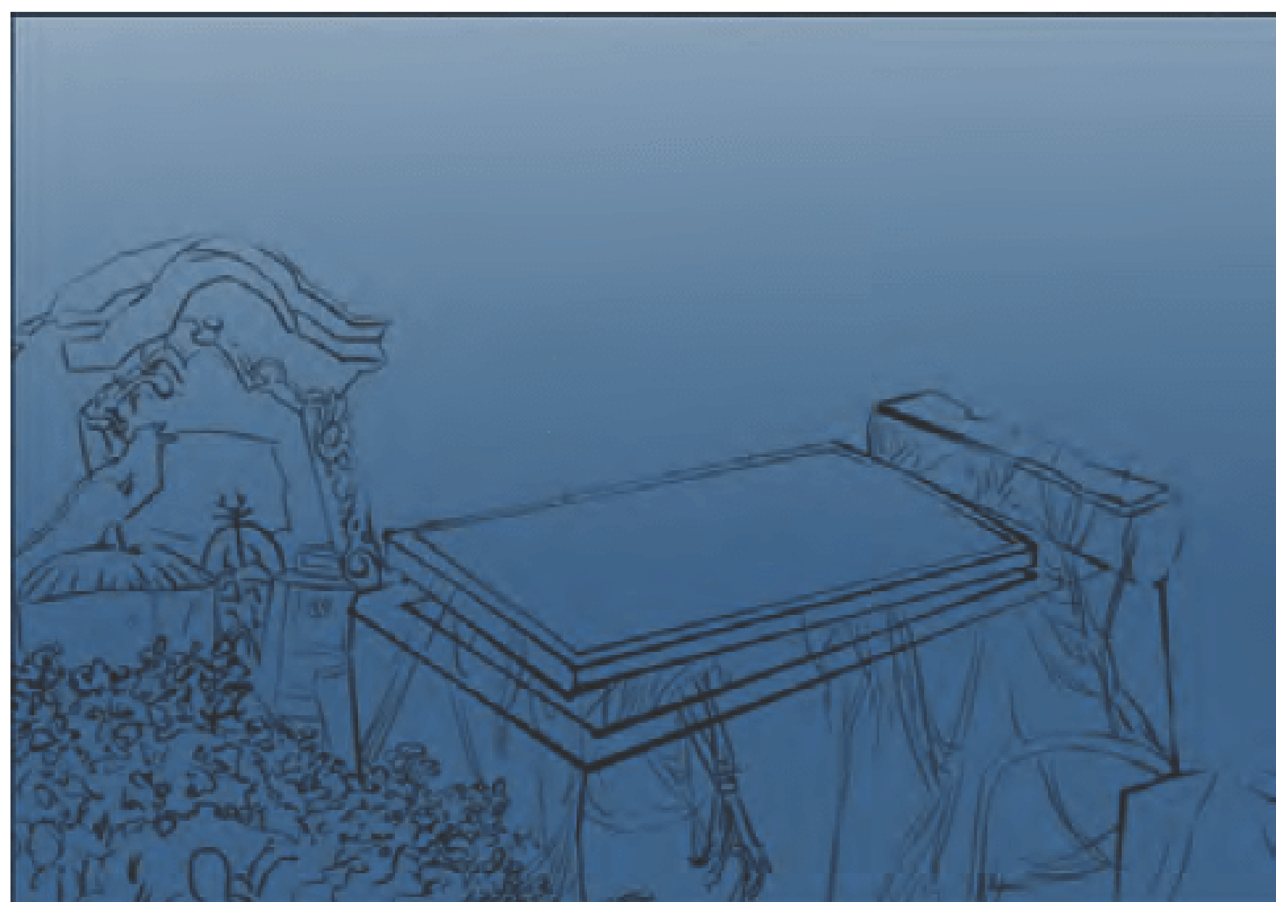


图 10-5

**05** 新建图层，并重命名为“线稿 2”，单击画笔工具，使用相同的方法绘制背景线稿，如图 10-6 所示。

**06** 新建图层，并重命名为“线稿 3”，绘制天空的线稿，如图 10-7 所示。

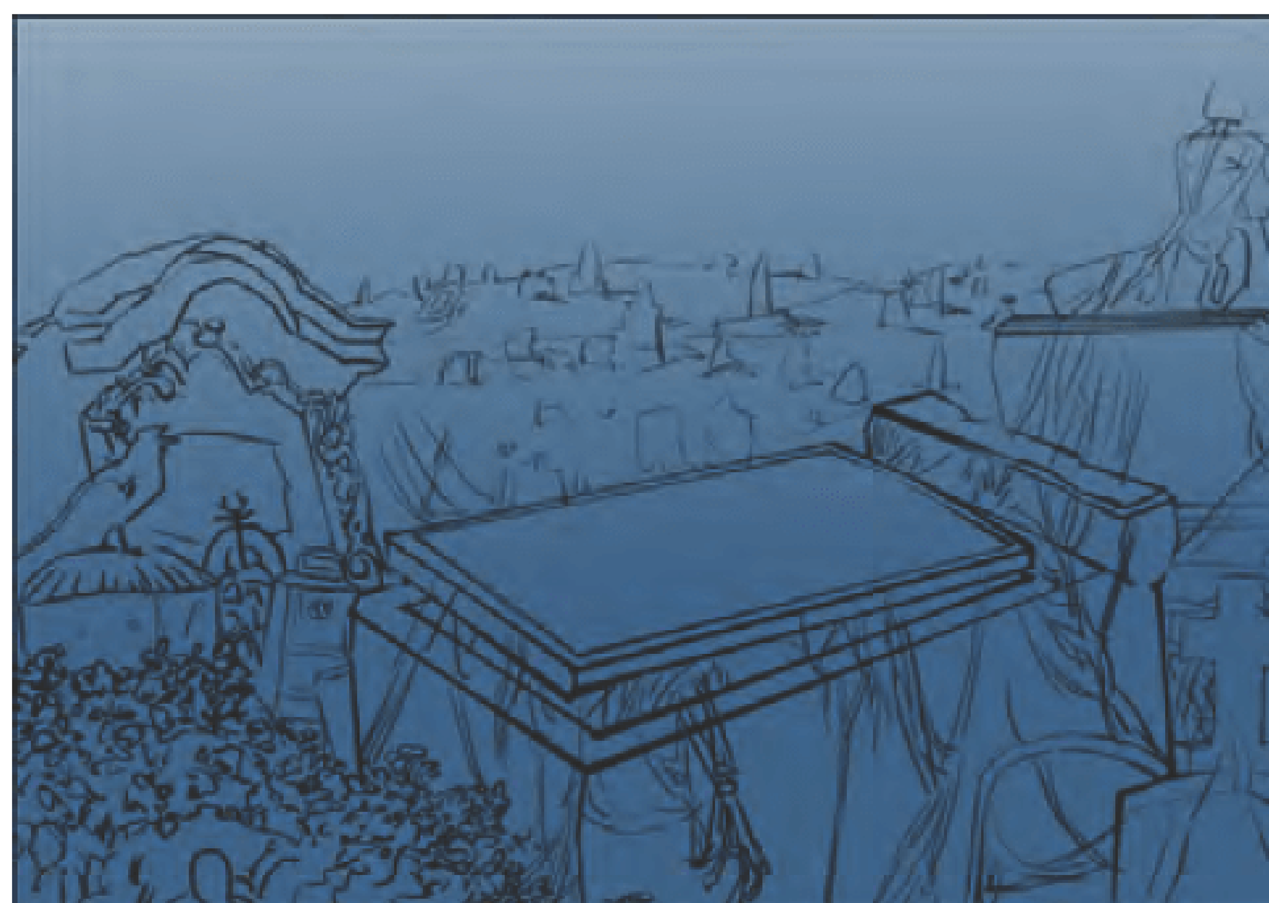


图 10-6

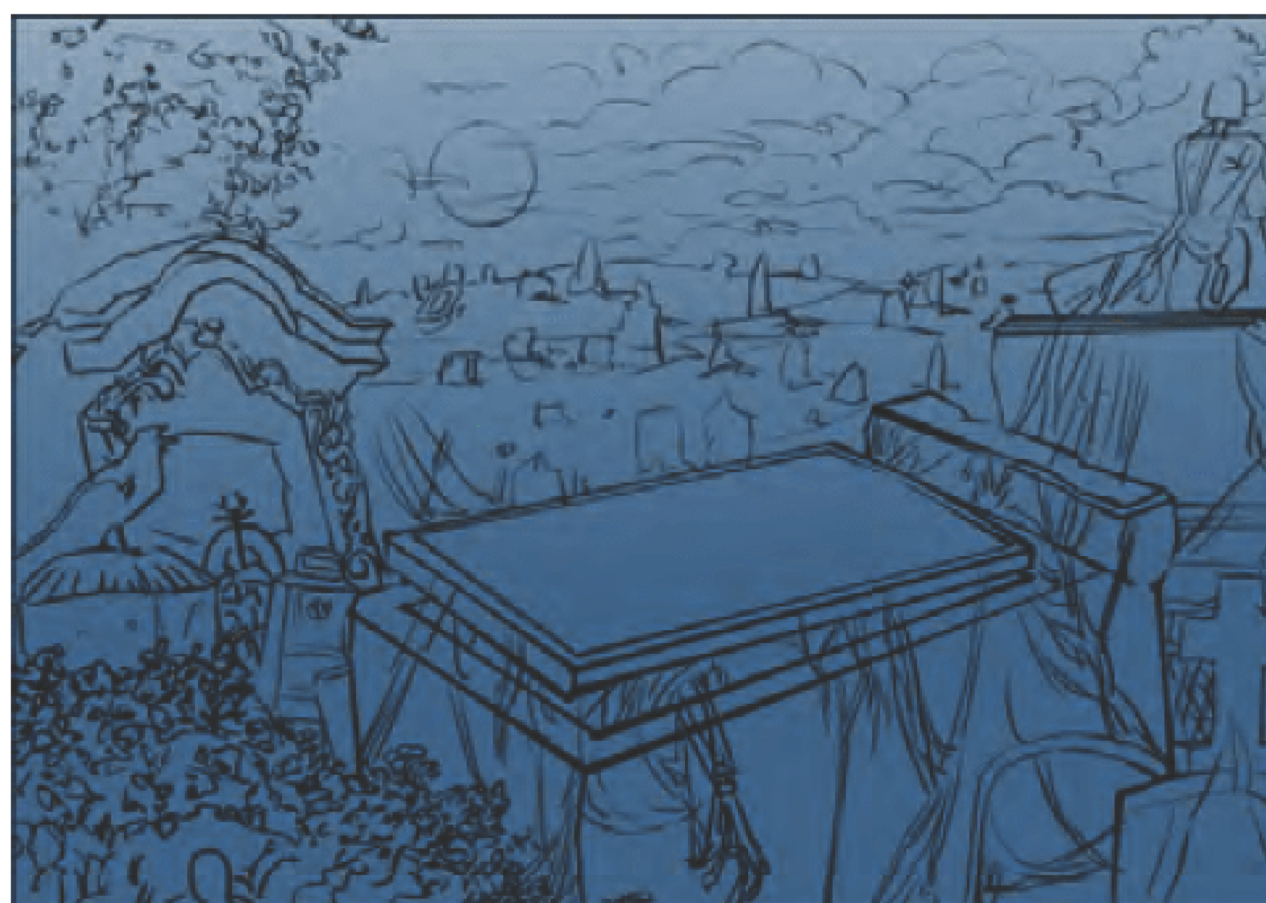


图 10-7

**07** 新建图层，并重命名为“白色光”，如图 10-8 所示。

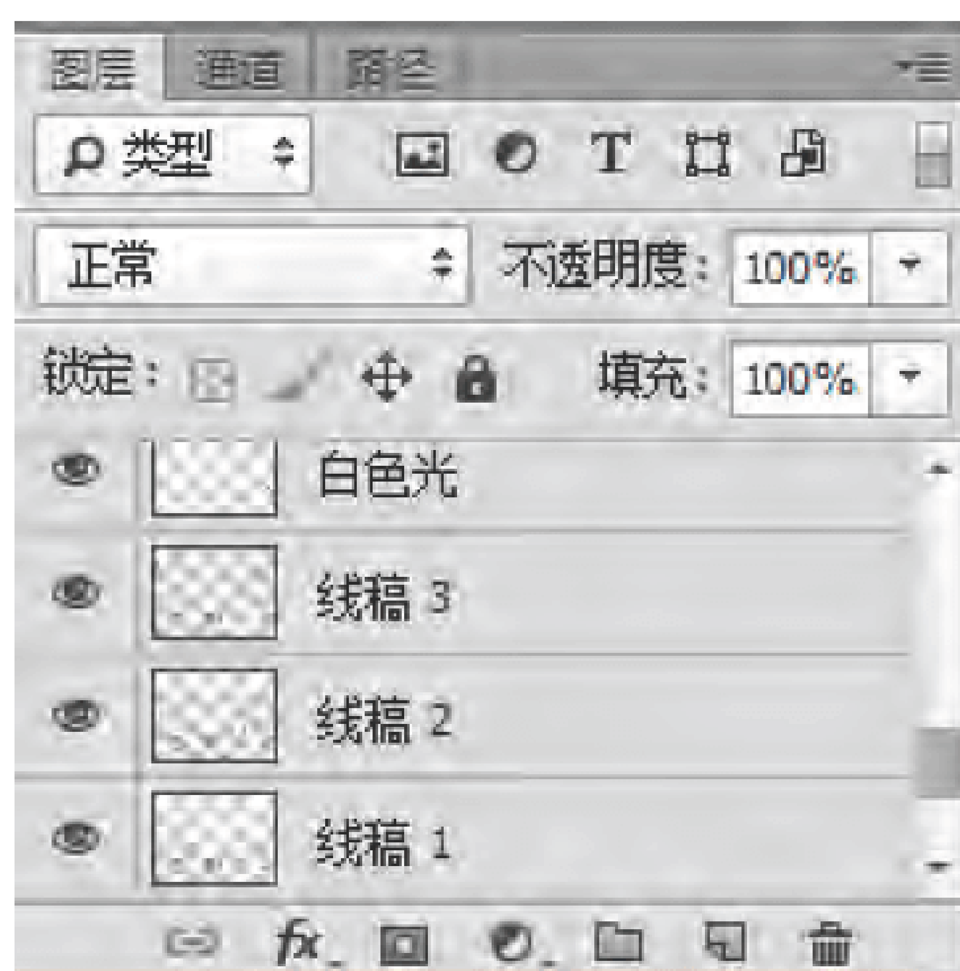



图 10-8

**08** 设置前景色为“白色”，单击画笔工具，在属性栏上设置各项参数，如图 10-9 所示。






图 10-9

**09** 在图像上绘制白光效果，如图 10-10 所示。

**10** 新建图层，并重命名为“大色调”，分别设置前景色为（R：180，G：199，B：138）、（R：85，G：135，B：117）和（R：90，G：128，B：172），单击画笔工具，在图像中心的位置绘制物体的亮光效果，如图 10-11 所示。

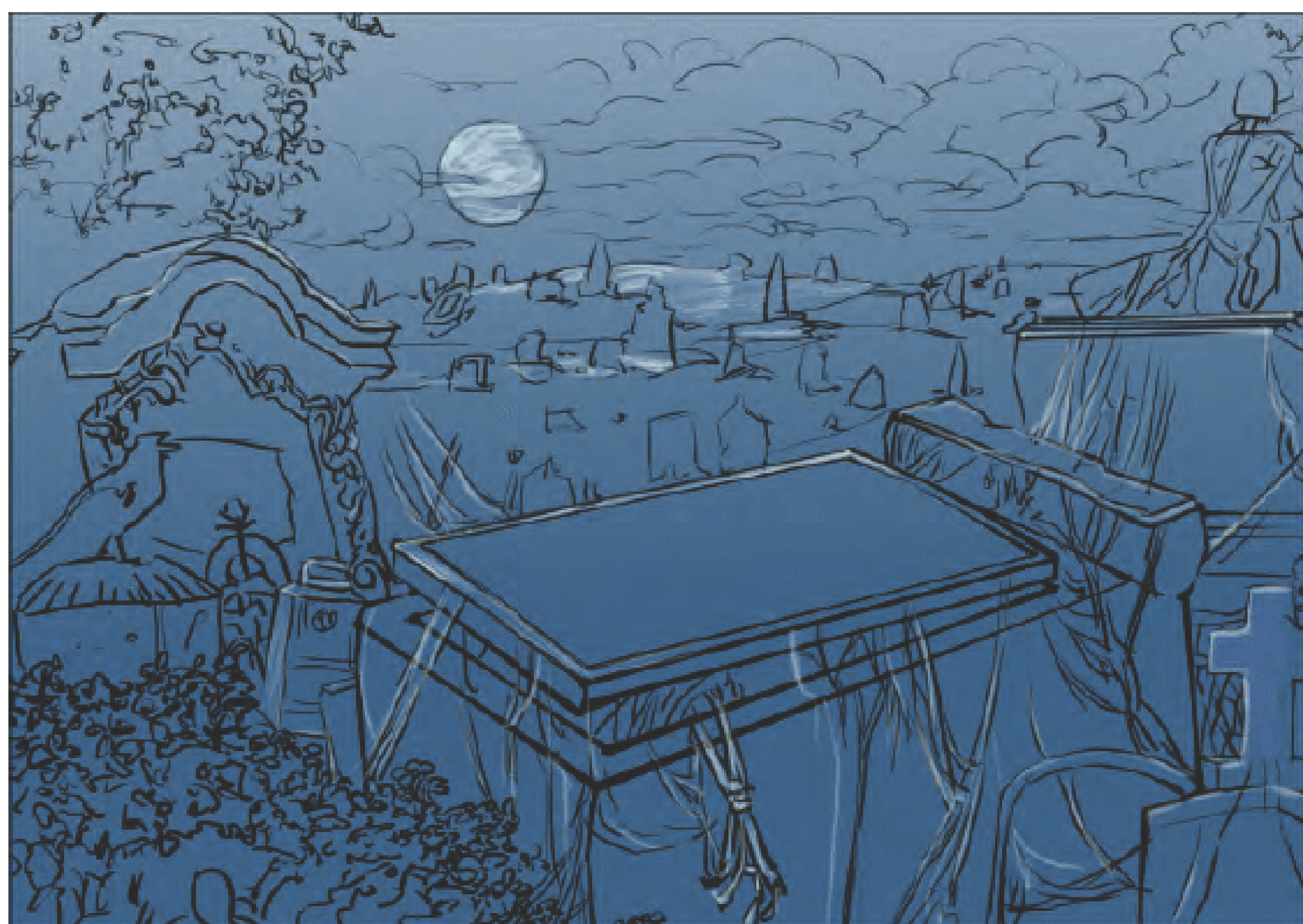


图 10-10

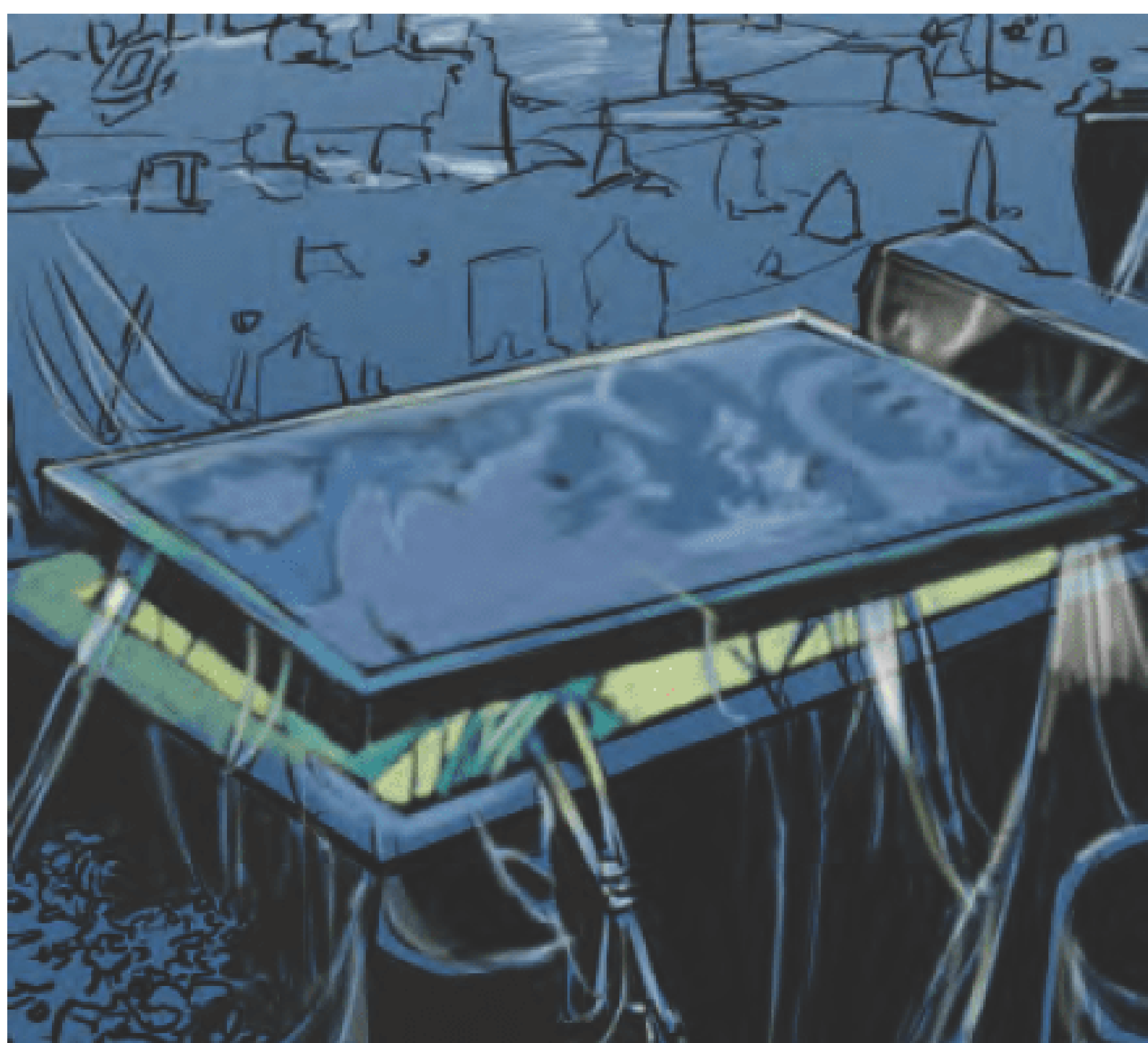


图 10-11

**11** 分别设置颜色为（R：85，G：107，B：81）和（R：143，G：162，B：98），使用画笔工具绘制右边人物的大色调，如图 10-12 所示。

**12** 选择“大色调”图层，分别设置前景色为（R：74，G：95，B：104）、（R：34，G：82，B：148）和（R：78，G：138，B：179），单击画笔工具，在图像左侧绘制色彩，如图 10-13 所示。

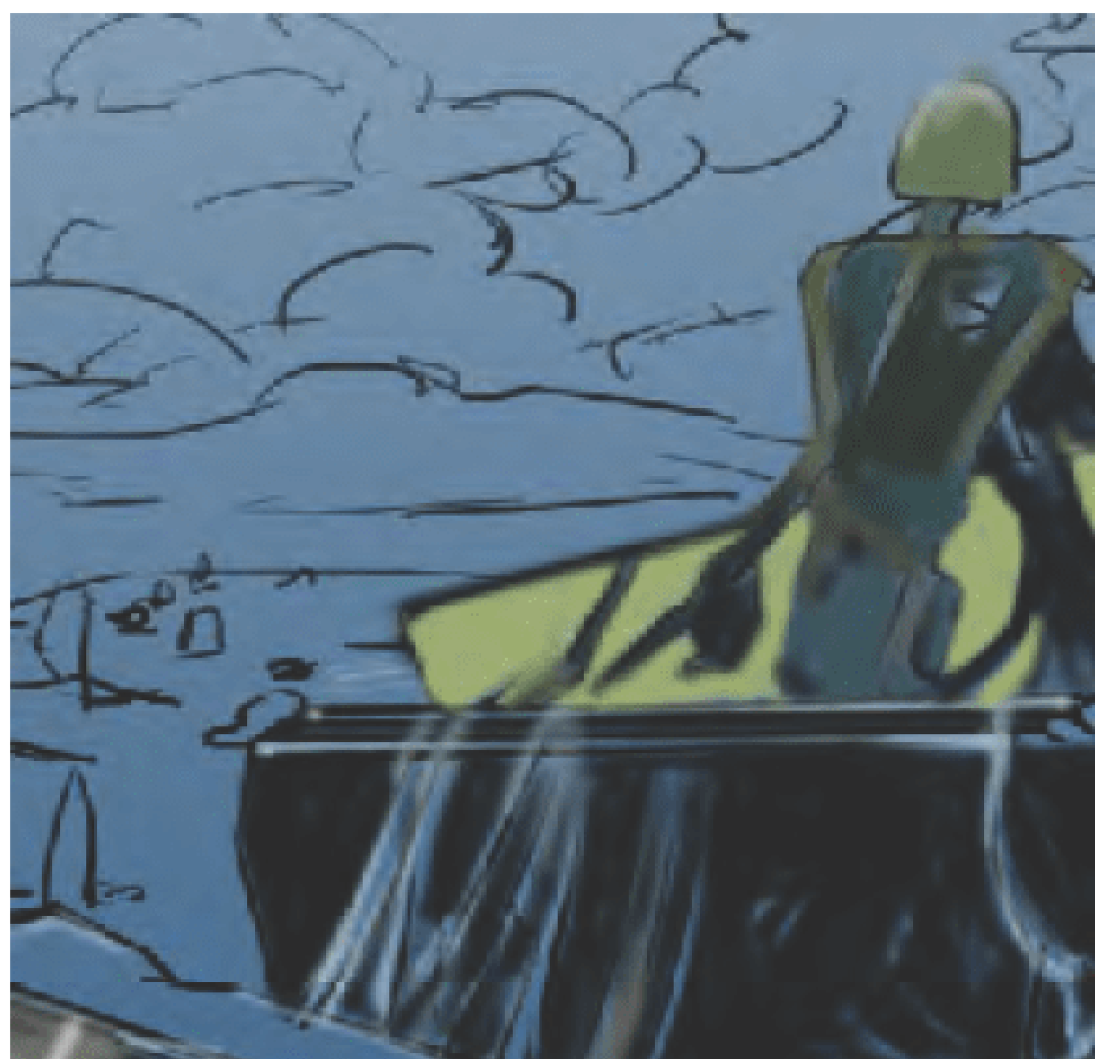


图 10-12



图 10-13

**13** 新建图层，并重命名为“背景”，分别设置前景色为（R：113，G：132，B：176）、（R：78，G：98，B：154）和（R：33，G：63，B：113）、“黑色”，单击画笔工具，在图像的上部

分背景上绘制色彩，如图 10-14 所示。

**14** 使用相同的方法绘制图像的细节和轮廓，如图 10-15 所示。

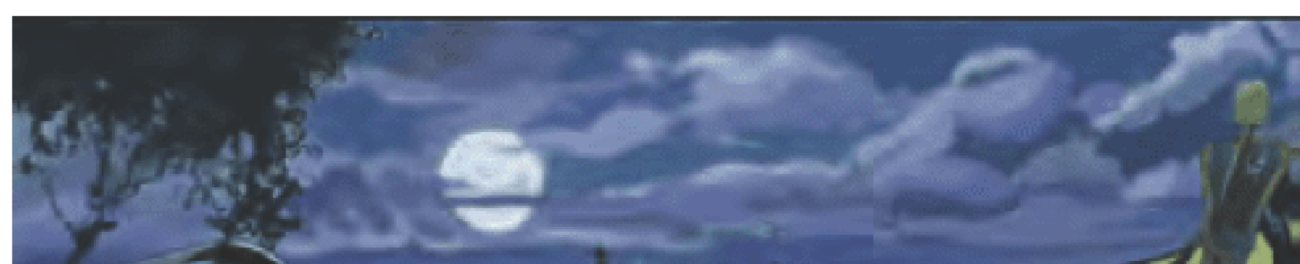


图 10-14



图 10-15

**15** 选择“背景”图层，分别设置前景色为（R：74，G：129，B：172）、（R：64，G：82，B：119）和（R：124，G：132，B：159）、“白色”，继续绘制背景图像中的远景部分，效果如图 10-16 所示。



图 10-16

### 2. 绘制细节

**01** 新建一个图层，并重命名为“细节 1”，如图 10-17 所示。

**02** 分别设置前景色为“白色”、“黑色”、（R：116，G：173，B：126），单击画笔工具，并随时调节画笔的不透明度，在图像上绘制局部细节，如图 10-18 所示。

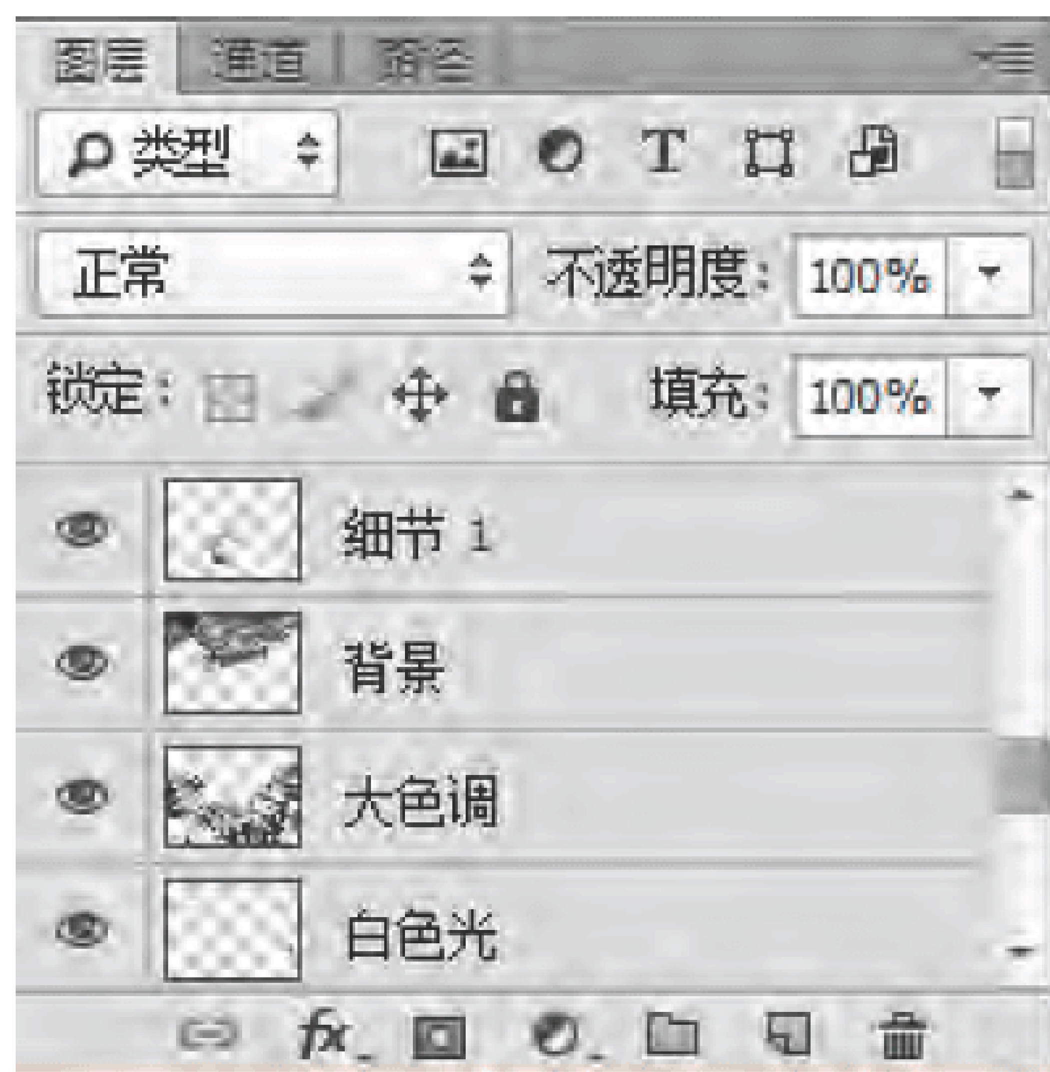



图 10-17



图 10-18

**03** 新建一个图层，并重命名为“前景大色”，如图 10-19 所示。



**04** 设置前景色为“白色”、“黑色”、(R:89，G:141，B:196)，使用画笔工具绘制前景的大色调，如图 10-20 所示。

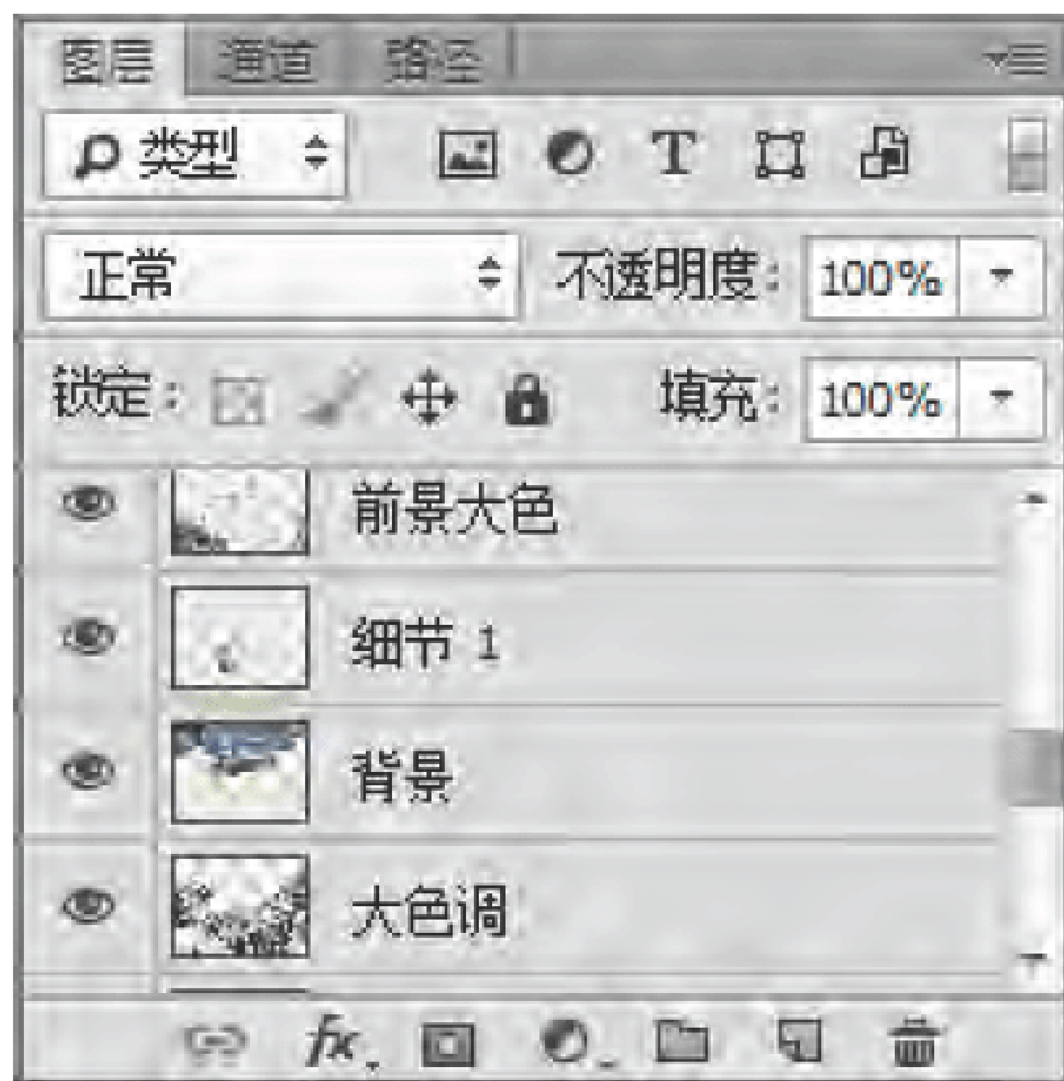



图 10-19



图 10-20

**05** 新建图层，并重命名为“细节 2”，如图 10-21 所示。

**06** 设置前景色为“白色”、“黑色”、(R：54，G：97，B：117) 和 (R：50，G：95，B：138)，单击画笔工具，在图像上绘制细节并修饰图像的轮廓和形体，如图 10-22 所示。




图 10-21



图 10-22

**07** 新建图层，并重命名为“细节 3”，设置前景色为 (R：182，G：194，B：119)，单击画笔工具，刻画图像的细节部分，然后分别设置前景色为“白色”和“黑色”，进一步完善细节的光影效果，效果如图 10-23 所示。

**08** 新建图层组，并重命名为“细节 4”，如图 10-24 所示。

**09** 分别设置前景色为“白色”、(R：112，G：181，B：211)，单击画笔工具，设置不同的不透明度，在图像上绘制颜色，效果如图 10-25 所示。

**10** 新建图层组，并重命名为“细节 5”，分别设置前景色为 (R：39，G：85，B：154) 和

（R:116，G:143，B:158），单击画笔工具，在图像上绘制局部细节，效果如图 10-26 所示。



图 10-23




图 10-24



图 10-25

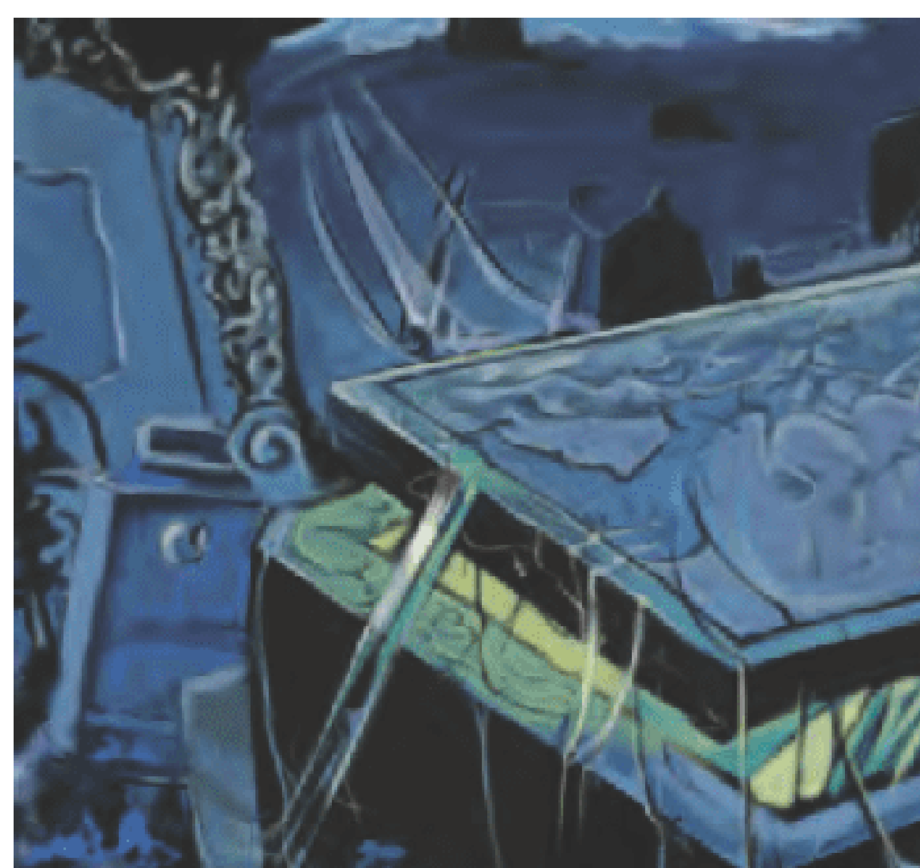


图 10-26

**11** 使用相同的方法绘制细节部分，并使用白色加强光影效果，效果如图 10-27 所示。

**12** 新建图层组，并重命名为“细节 6”，分别设置前景色为“白色”、（R:78，G:92，B:148），单击画笔工具，随时调节不透明度，在图像上绘制背景天空的细节，效果如图 10-28 所示。

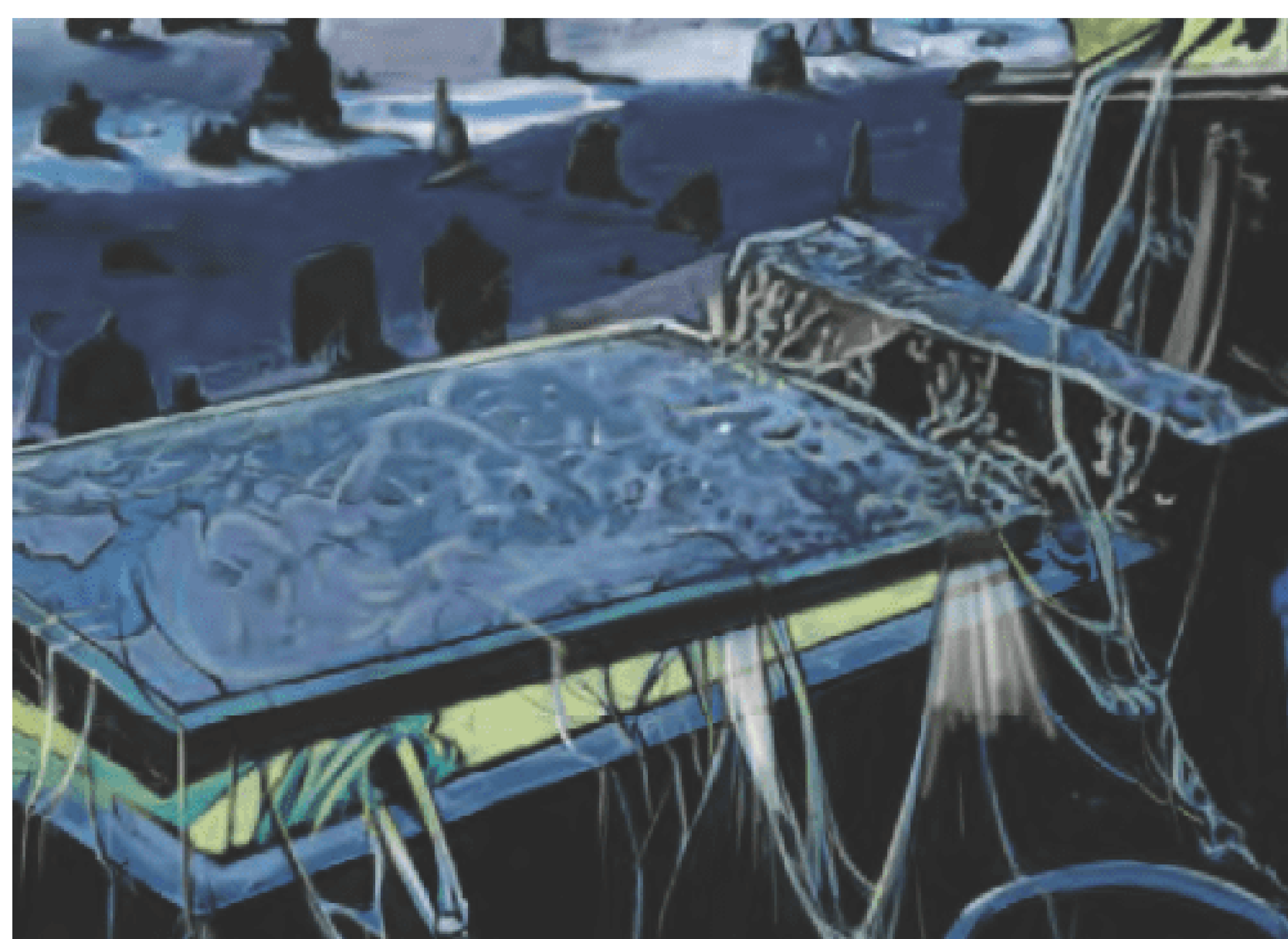


图 10-27



图 10-28



**13** 新建“细节 7”图层，如图 10-29 所示。

**14** 设置前景色为（R：223，G：230，B：203）和（R：197，G：206，B：222），单击画笔工具，在图像上绘制光影和细节，效果如图 10-30 所示。

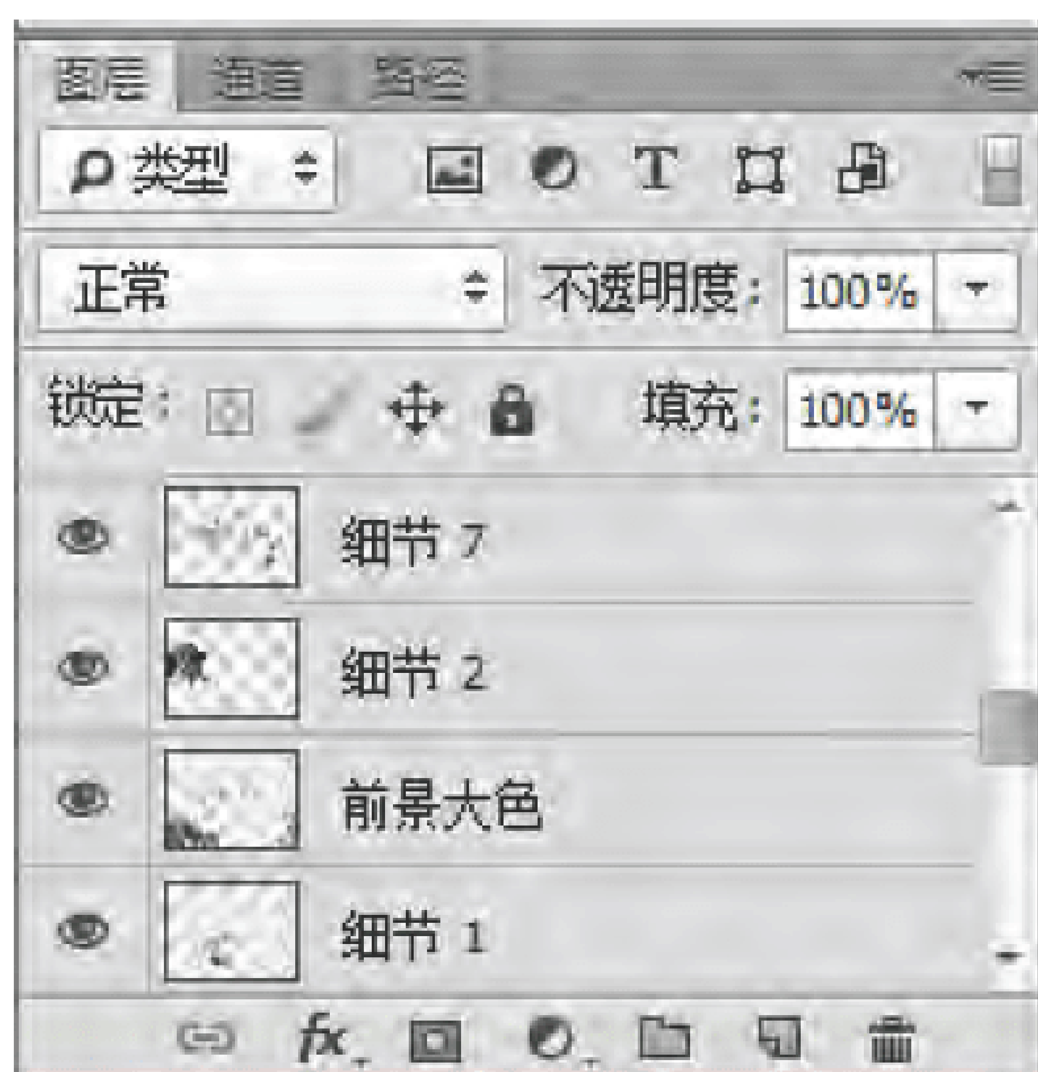
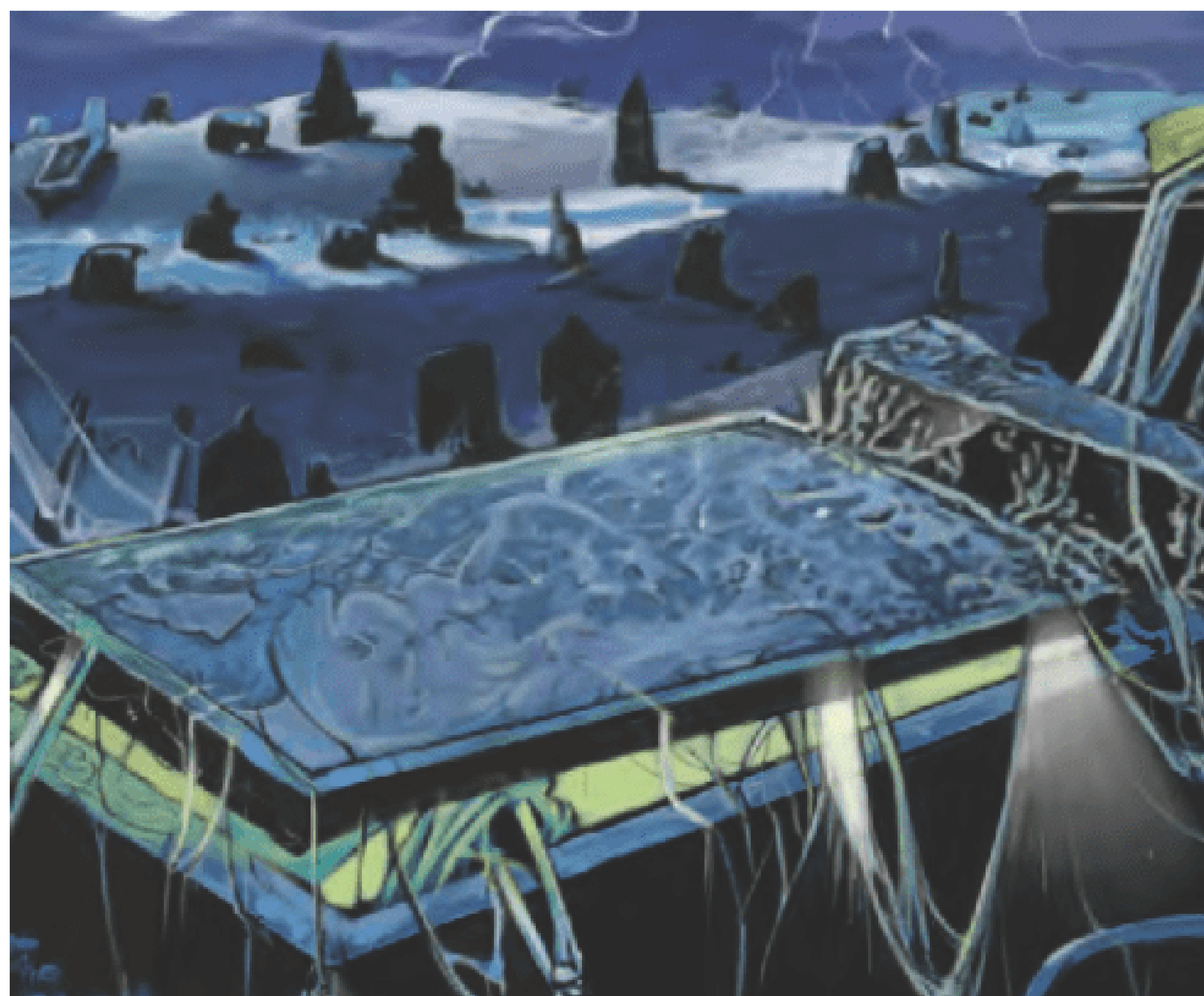


图 10-29


图 10-30

### 3. 添加文字

**01** 设置前景色为（R：177，G：206，B：206），单击横排文字工具，输入文字，在属性栏上单击“显示 / 隐藏字符和段落调板”按钮，在弹出的调板中设置文字的大小和属性，如图 10-31 所示。

**02** 单击移动工具，调整文字的位置，效果如图 10-32 所示。

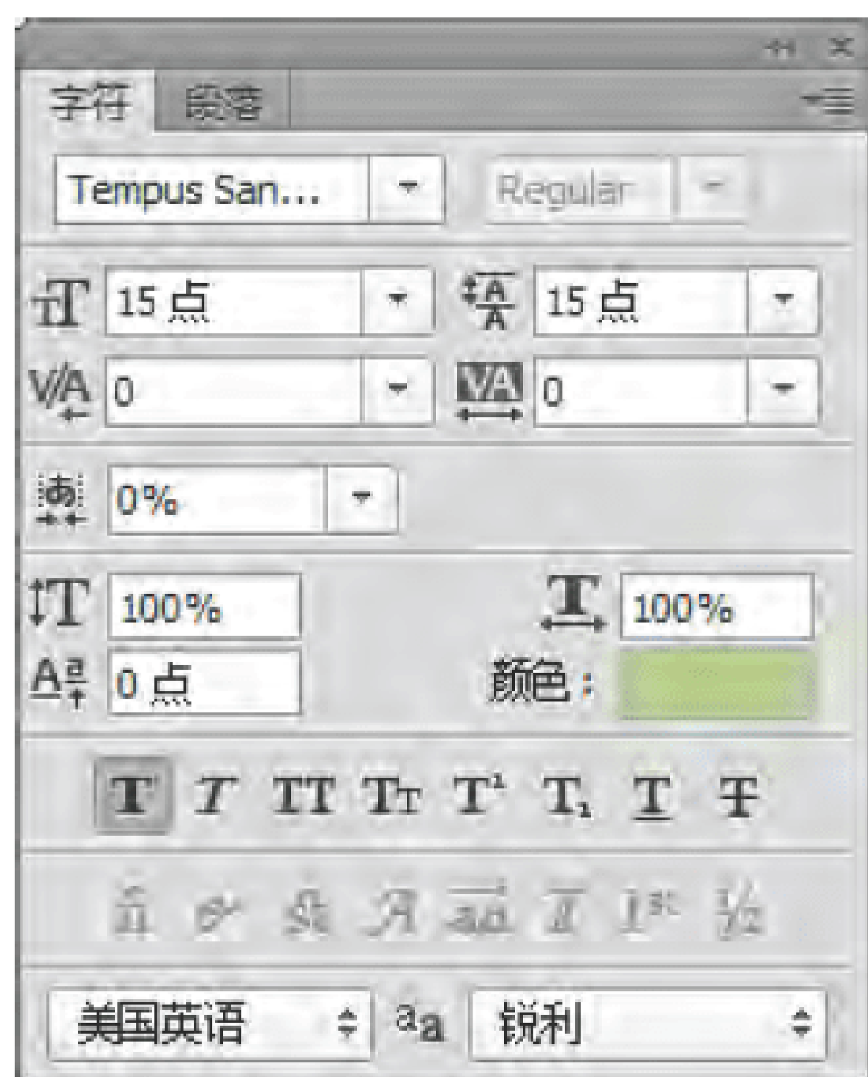


图 10-31



图 10-32

**03** 单击横排文字工具，输入文字，在属性栏上单击“显示 / 隐藏字符和段落调板”按钮，在弹出的调板中设置属性，单击颜色块，在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色为“白色”，并设置文字的属性和大小，如图 10-33 所示。

**04** 调整文字的位置，如图 10-34 所示。




图 10-33

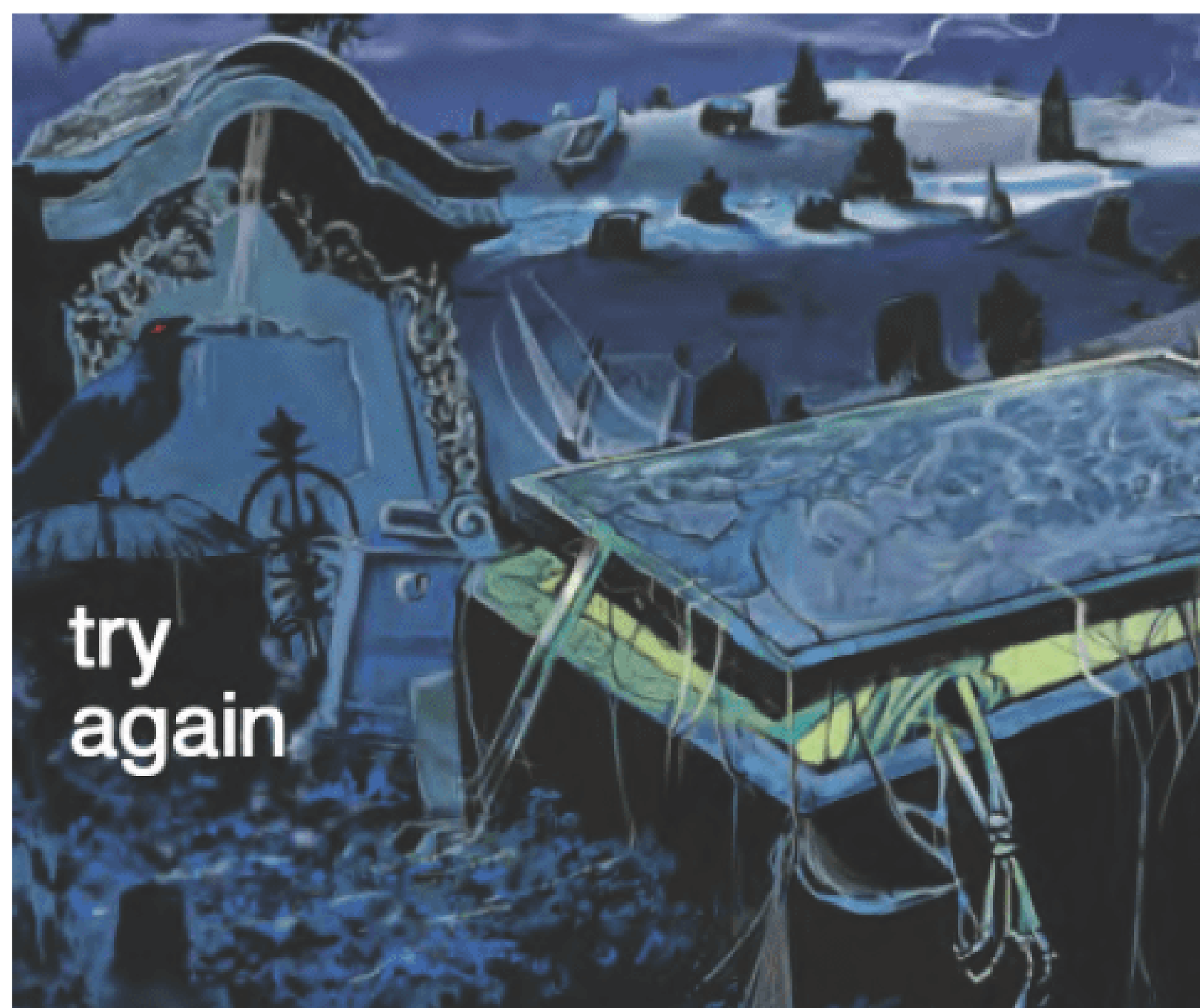



图 10-34

**05** 单击横排文字工具T，输入文字，在属性栏上单击“显示 / 隐藏字符和段落调板”按钮，在弹出的调板中设置属性，单击颜色块，在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色为（R：246，G：1，B：1），设置文字的属性和大小后，效果如图 10-35 所示。至此，本案例制作完成。




图 10-35

# 10.2 绘制三维贴图场景

## 10.2.1 案例说明

本实例绘制三维的立体场景效果，主要通过制作并绘制图像，并对图像进行透视和变



形来表现立体的三维空间，如图 10-36 所示。

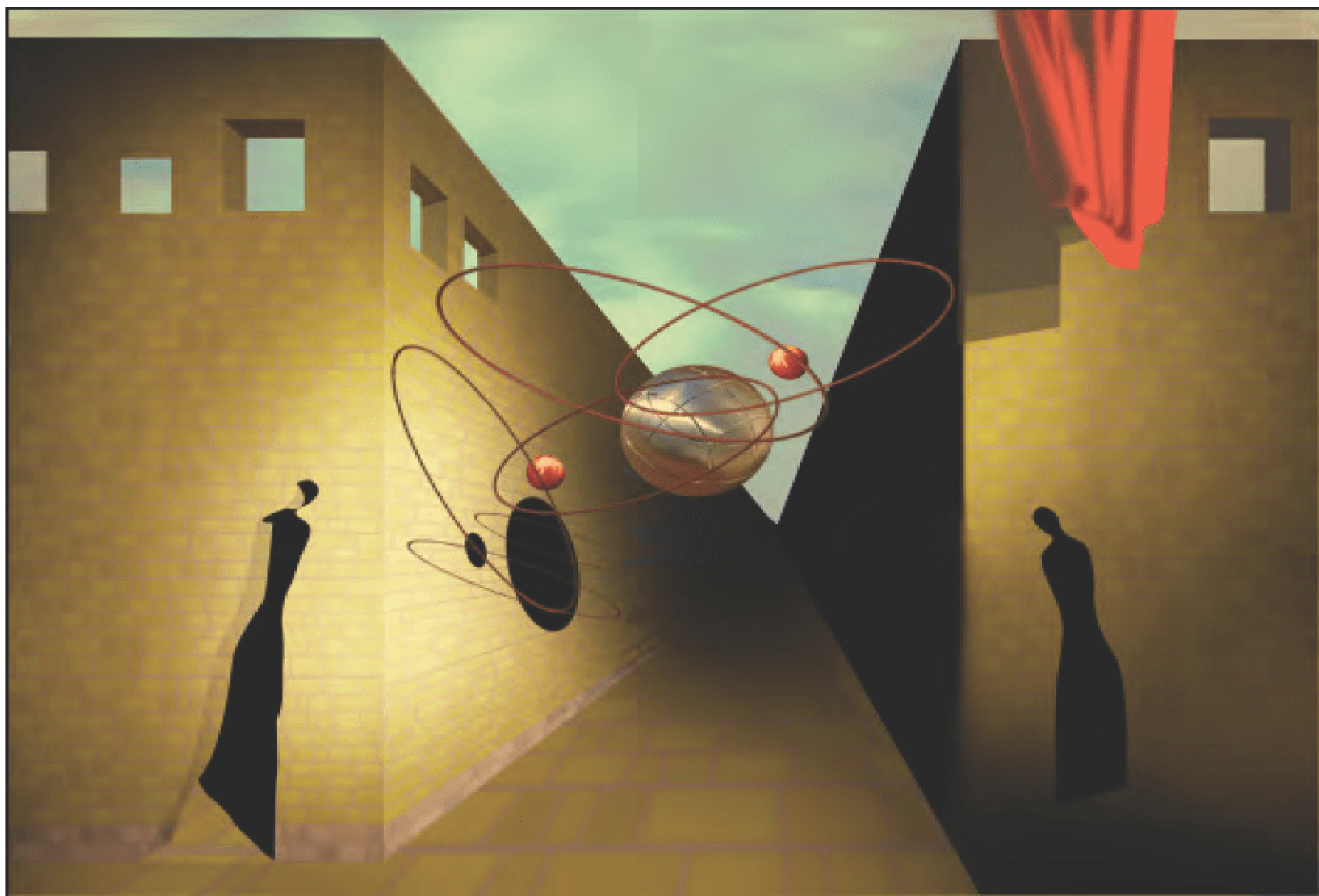


图 10-36

## 1. 画面分析

空间感极强的空间关系，画面光影处理得当，表现出一个充满创意幻想的空间效果。

## 2. 技能分析

在绘制本实例时，光影的投射也是非常重要的，再加上墙体的变形制作，增加了画面构图性和创意性。

在绘制本实例时，应注意以下几个环节。

（1）背景天空颜色的调整要配合整个画面效果色彩感觉，使其在和谐中增加对比效果。

（2）在制作墙体时，要注意色彩的变化，对墙体的排列组合也要错落有致，层次分明，从而达到真实性和层次感。

（3）在墙体中对一些细节和人物的处理同样要根据整个透视关系进行制作和调整，这样的效果才能更加整体。

（4）在制作球体的光圈时，光圈的角度和变化都要围绕金属球来进行，使视角集中于画面的中心。

## 10.2.2 制作步骤

本实例将分为 4 个部分来完成。首先制作背景天空，然后制作墙体的透视效果，再制作画面的细节和幕布，最后制作金属球和光圈的效果。下面一起来完成本实例的制作。

### 1. 绘制远景

01 执行“文件”→“打开”命令，在弹出的对话框中选择“源文件与素材\第 10 章\三维贴图场景素材\001.psd”，如图 10-37 所示。

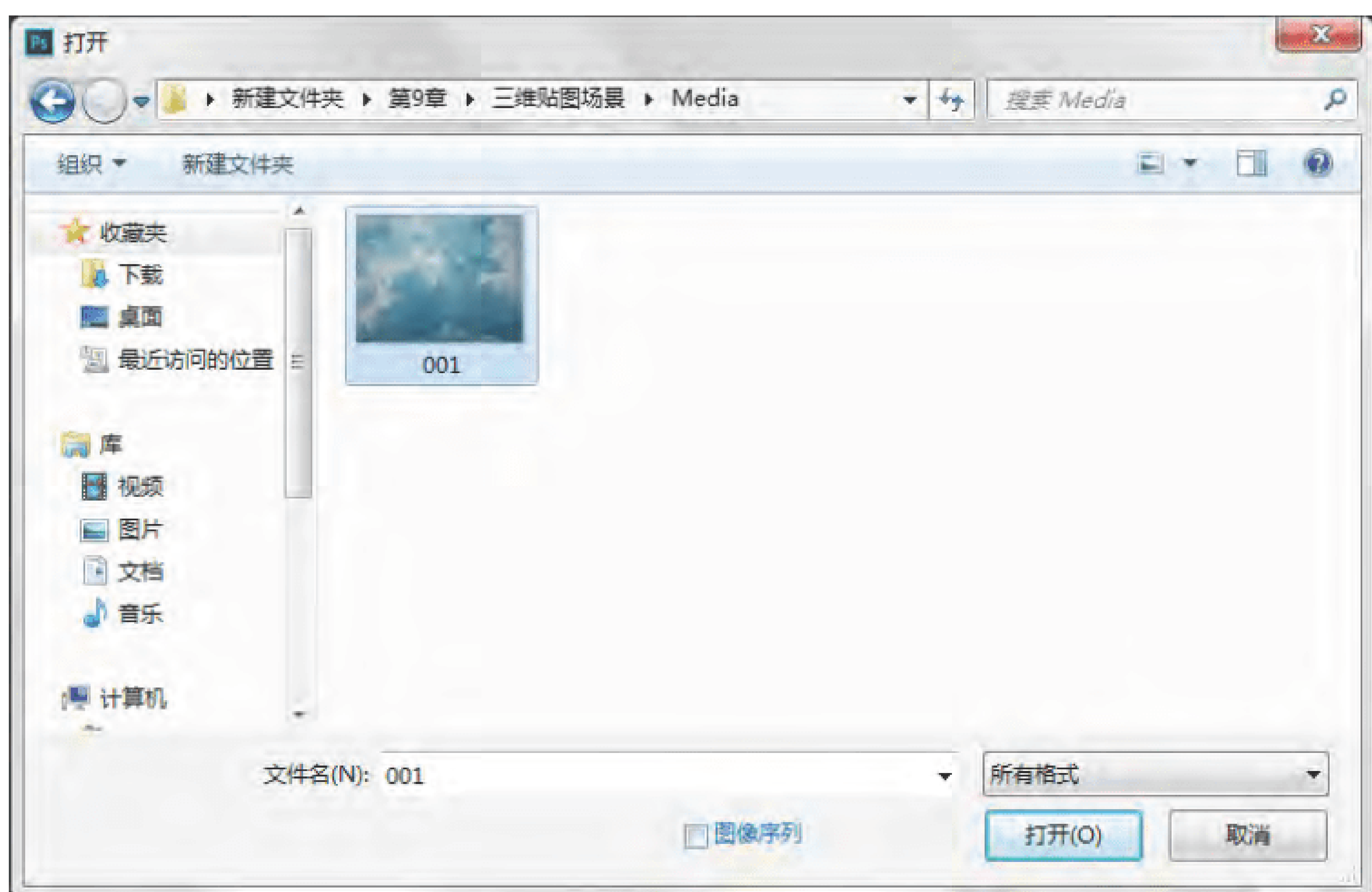



图 10-37

02 完成后单击“打开”按钮，打开素材文件，如图 10-38 所示。

03 复制“背景”图层为“背景 副本”图层，然后执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-39 所示。



图 10-38




图 10-39



04 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-40 所示。

05 选择“背景 副本”图层，单击“创建新的填充或调整图层”按钮，如图 10-41 所示。



图 10-40

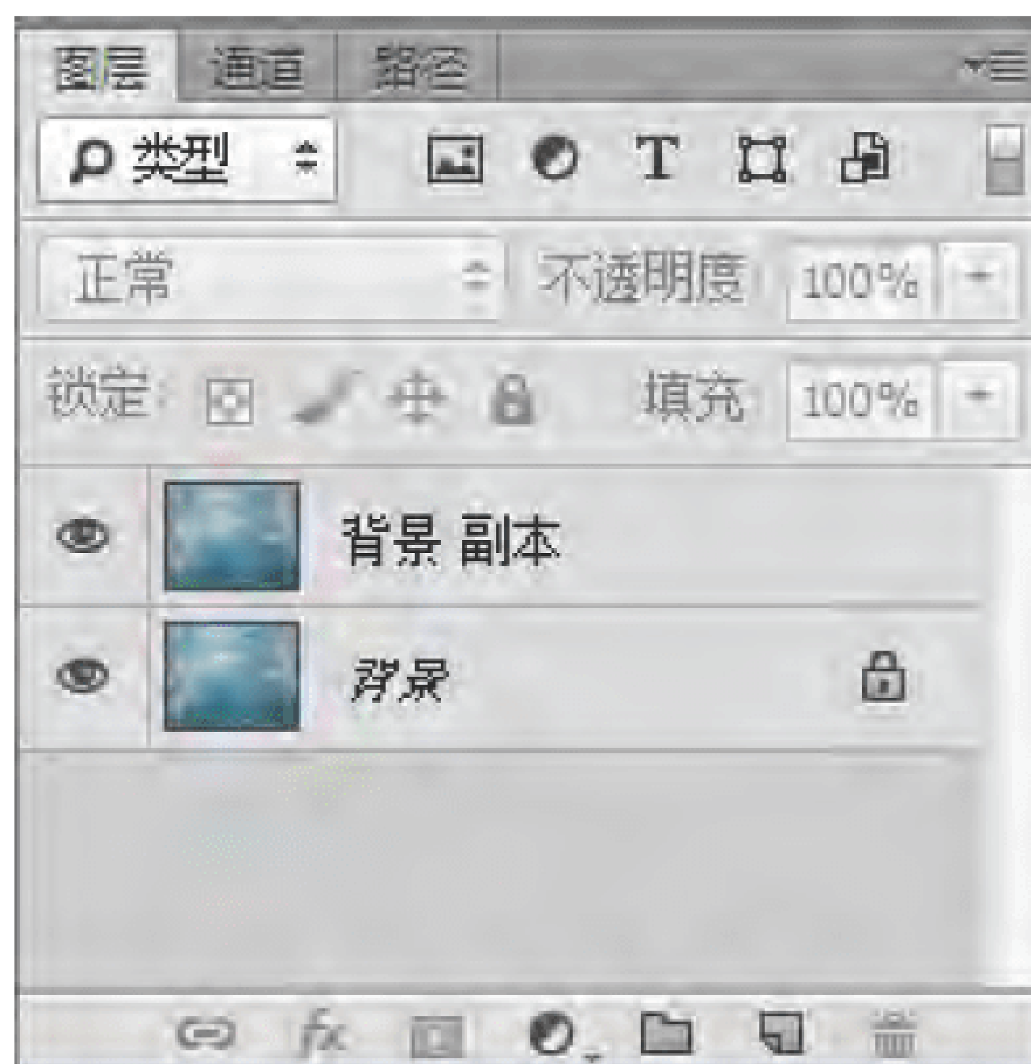



图 10-41

06 在弹出的快捷菜单中选择“色彩平衡”命令，然后在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-42 所示。

07 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-43 所示。




图 10-42



图 10-43

08 单击“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的快捷菜单中选择“可选颜色”命令，在弹出的对话框中的“颜色”下拉列表框中选择“绿色”，然后设置各项参数，如图 10-44 所示。

09 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-45 所示。

10 双击“选取颜色 1”图层的图层缩览图，如图 10-46 所示。

11 在弹出的对话框中的“颜色”下拉列表框中选择“青色”，然后设置各项参数，如图 10-47 所示。

12 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-48 所示。




图 10-44



图 10-45

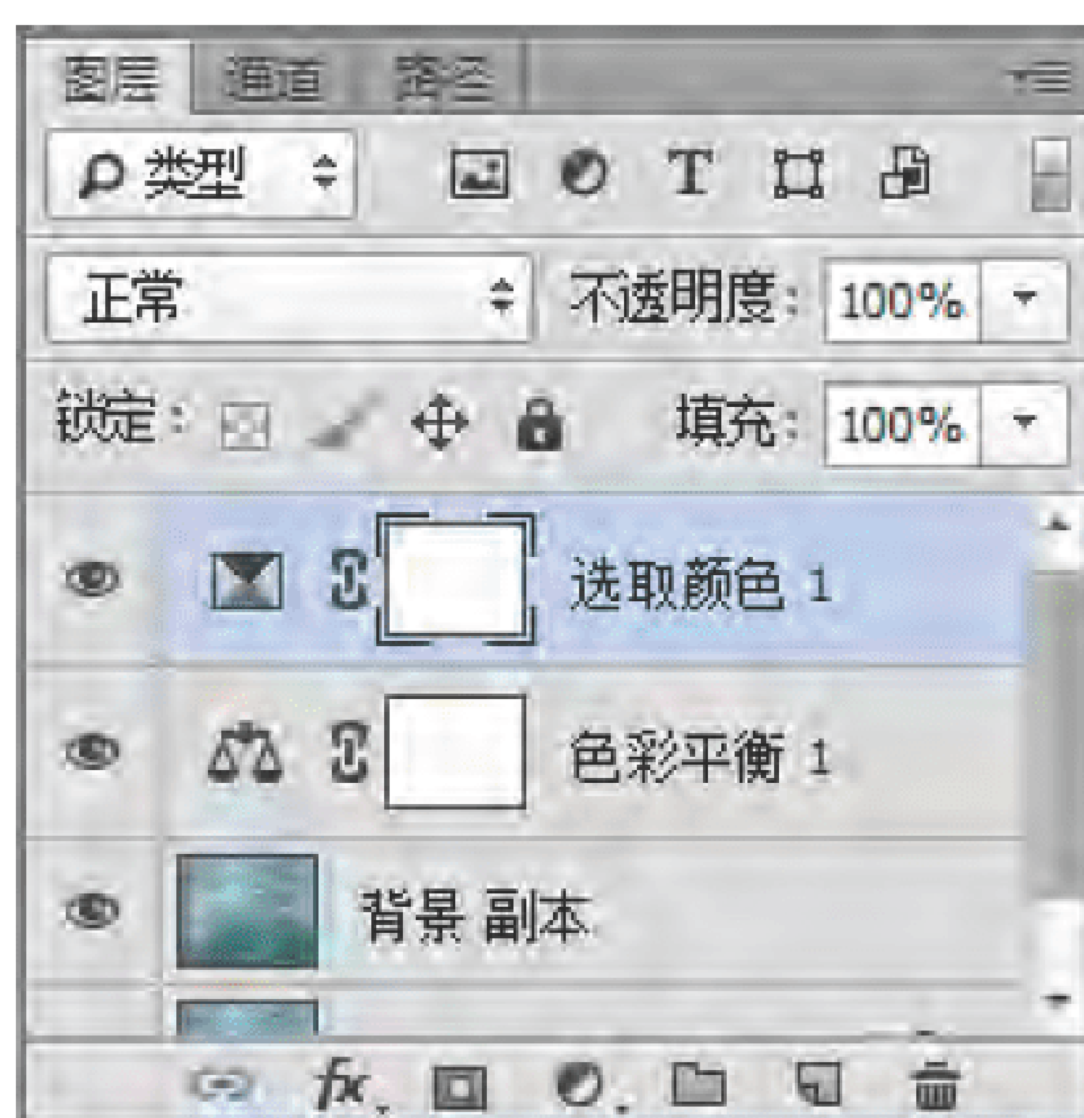



图 10-46




图 10-47

**13** 双击“选取颜色 1”图层的图层缩览图，在弹出的对话框中的“颜色”下拉列表框中分别选择“白色”和“中性色”，然后设置各项参数，分别如图 10-49 和图 10-50 所示。



图 10-48




图 10-49



**14** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-51 所示。




图 10-50



图 10-51

## 2. 制作墙体

**01** 新建“组 1”并重命名为“墙体”，然后在组内新建“图层 1”图层，如图 10-52 所示。

**02** 单击矩形选框工具，在图像上创建矩形选区，如图 10-53 所示。

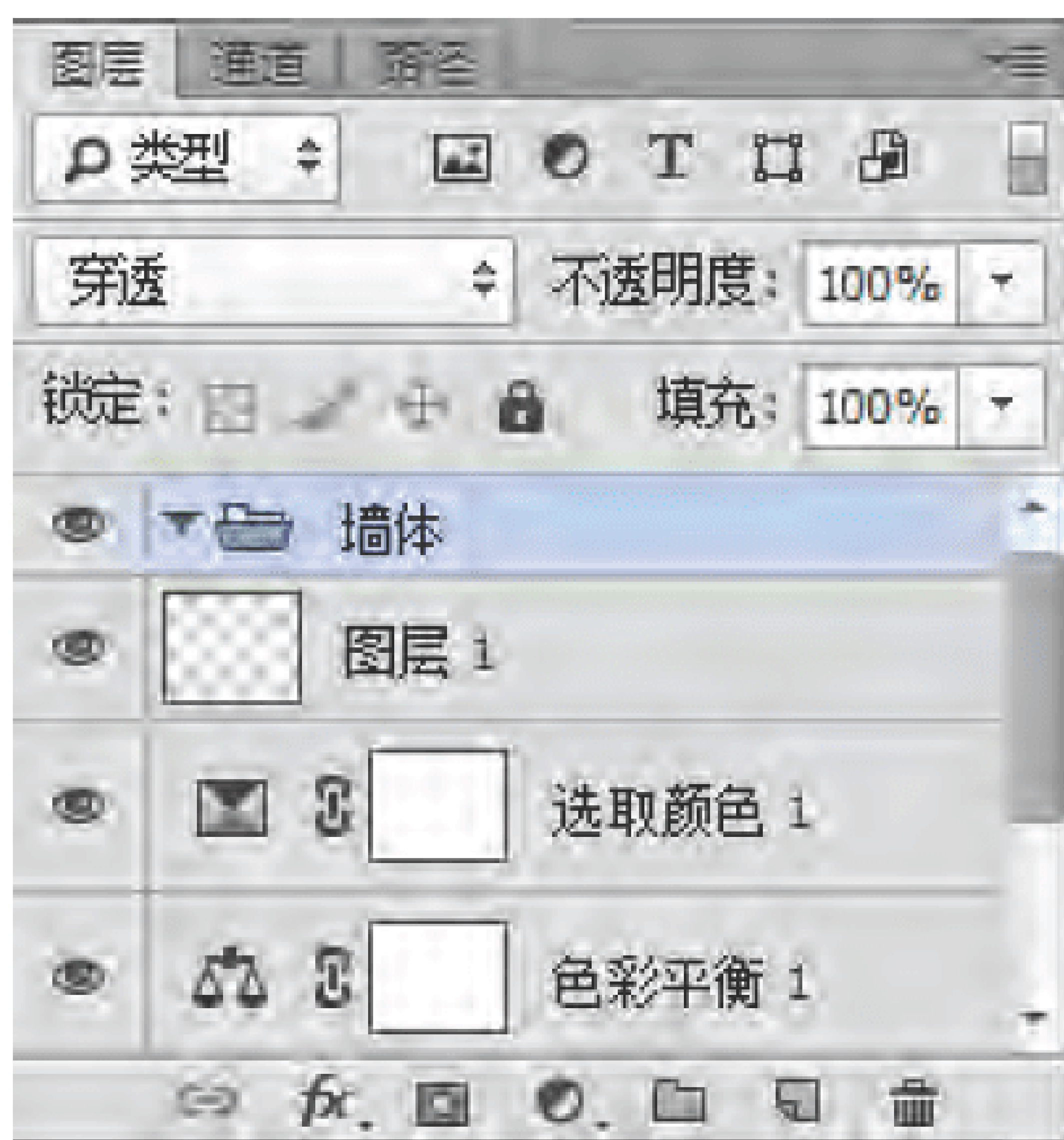



图 10-52

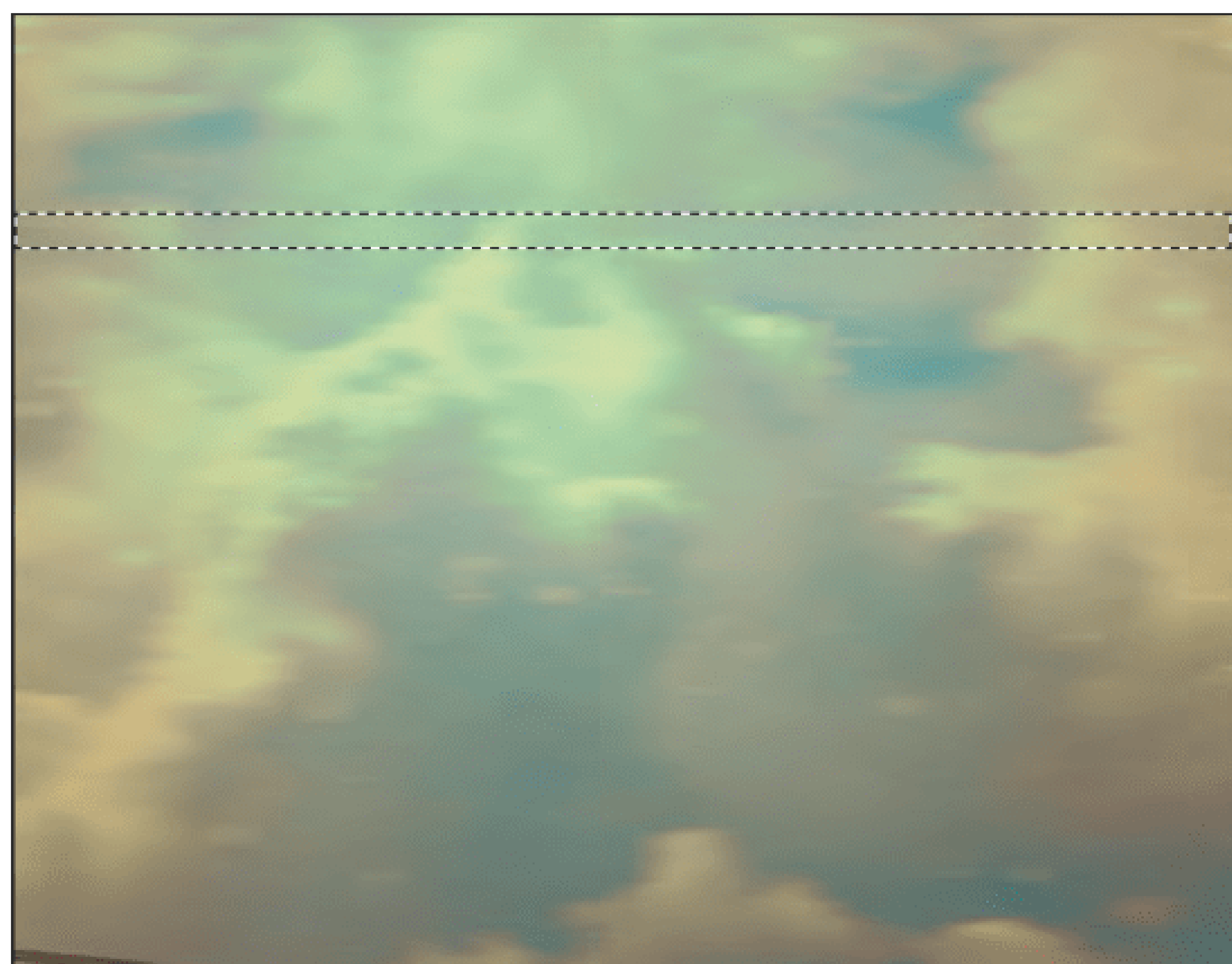


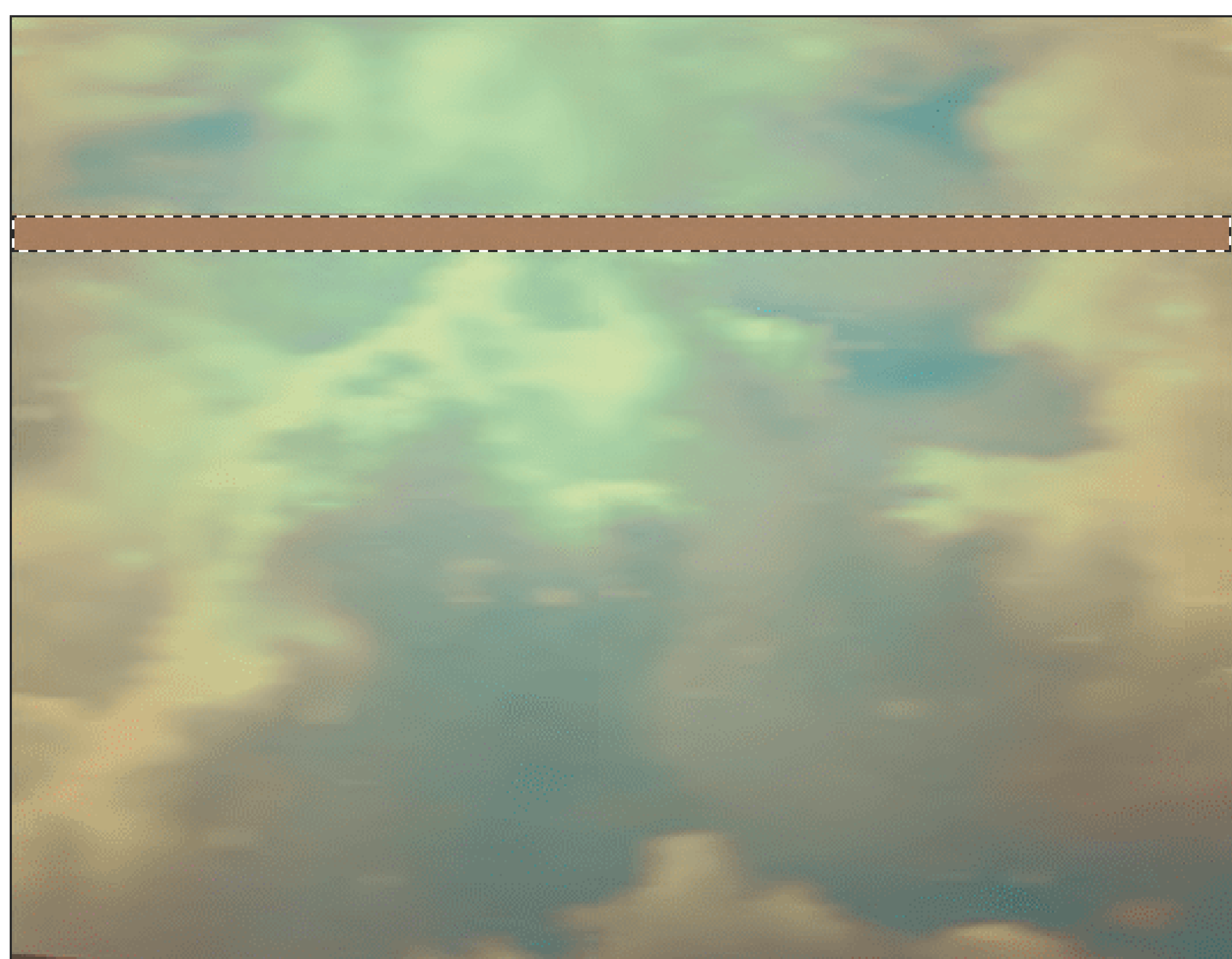
图 10-53

**03** 选择“图层 1”图层，设置前景色为（R：158，G：112，B：76），单击油漆桶工具，填充选区颜色，如图 10-54 所示。

**04** 单击画笔工具，在属性栏上单击“画笔”的快捷箭头，在弹出调板中设置画笔的“主直径”和“硬度”，如图 10-55 所示。

**05** 设置前景色为（R：177，G：124，B：80），在图像上绘制颜色块，如图 10-56 所示。

**06** 选择“图层 1”图层，单击画笔工具，使用相同的方法绘制颜色，如图 10-57 所示。


图 10-54

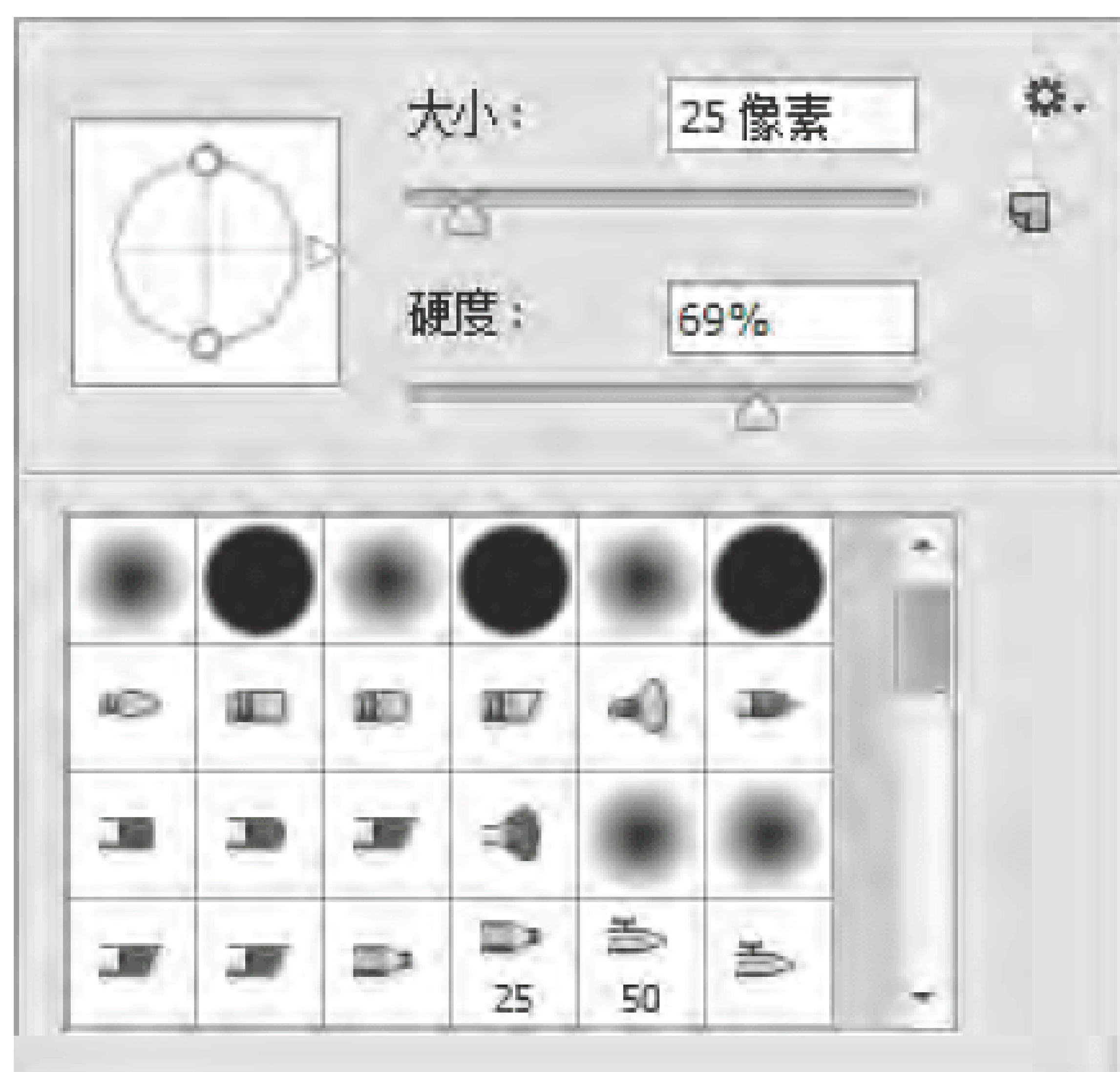


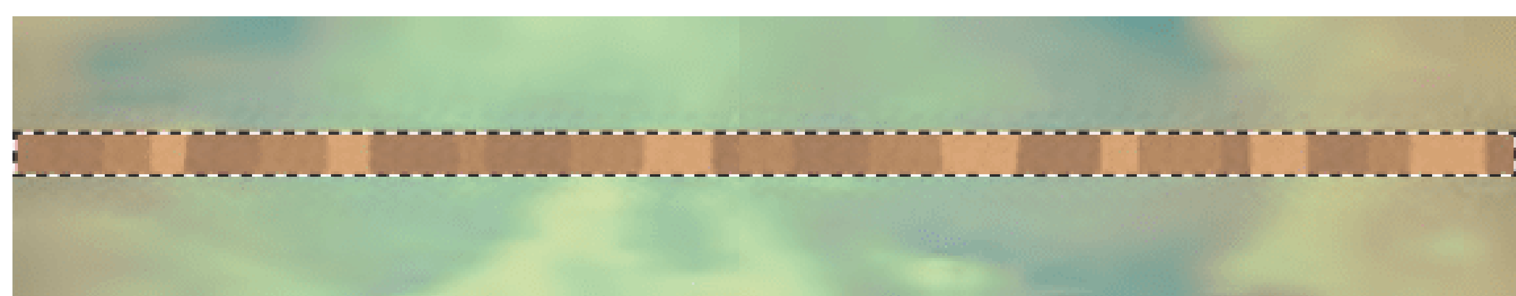
图 10-55

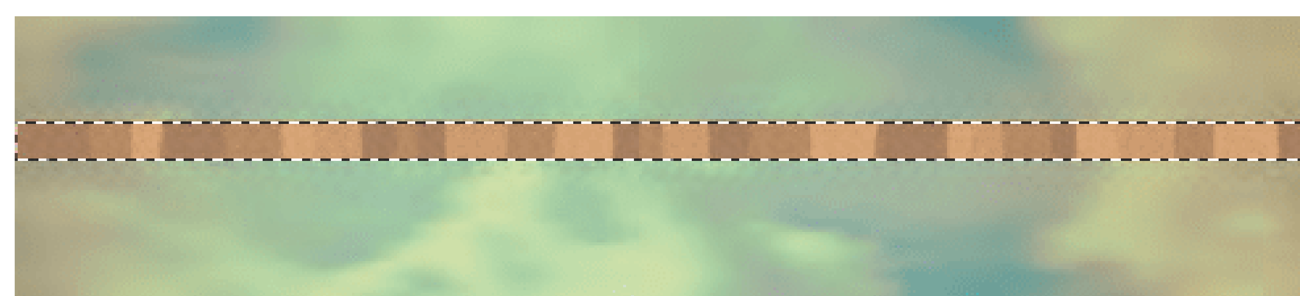

图 10-56


图 10-57

**07** 选择“图层 1”图层，设置前景色为（R：214，G：153，B：99），单击画笔工具，在图像上绘制颜色块，如图 10-58 示。

**08** 选择“图层 1”图层，设置前景色为（R：204，G：143，B：92），单击画笔工具，使用相同的方法在图像上绘制颜色块，如图 10-59 示。


图 10-58


图 10-59

**09** 设置前景色为（R：198，G：136，B：85），单击画笔工具，使用相同的方法在图像上绘制颜色块，如图 10-60 所示。

**10** 新建“图层 2”图层，设置前景色为（R：136，G：96，B：65），选择“编辑”→“描边”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-61 所示。

**11** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-62 所示。





图 10-60

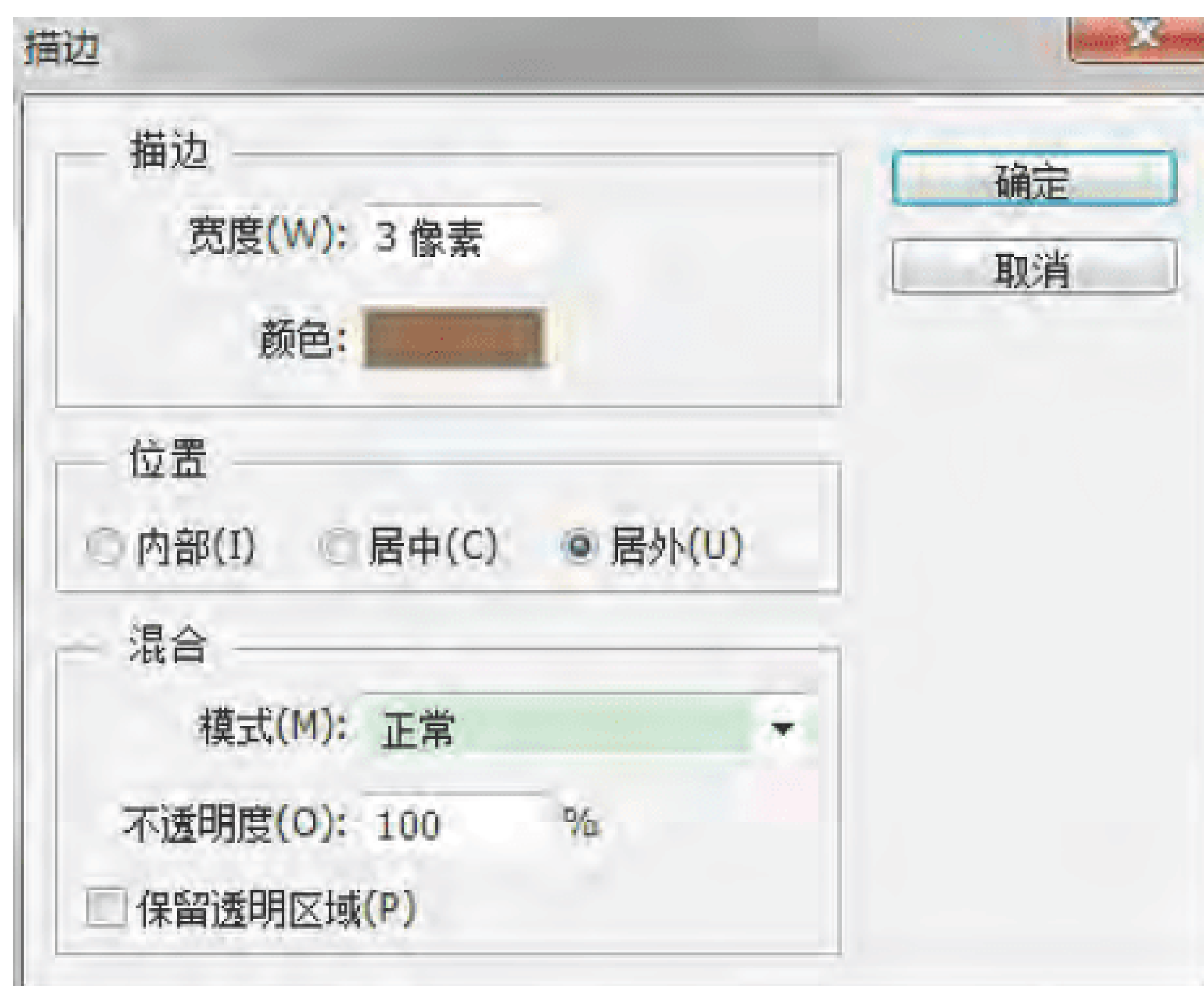



图 10-61

**12** 选择“图层 2”图层，单击画笔工具，在图像上绘制线条，然后按 Ctrl+D 快捷键取消选区，效果如图 10-63 所示。

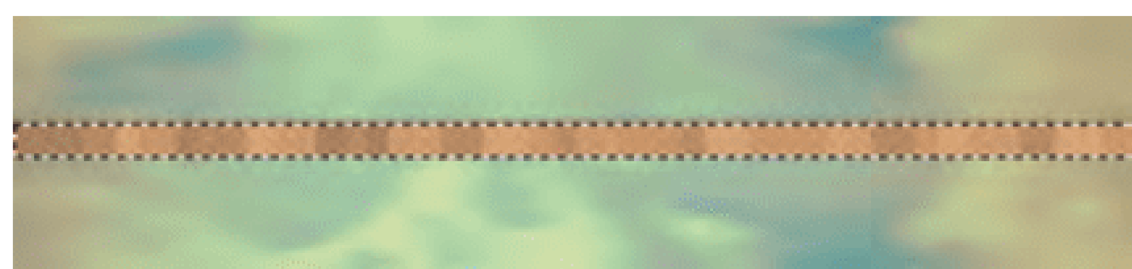


图 10-62

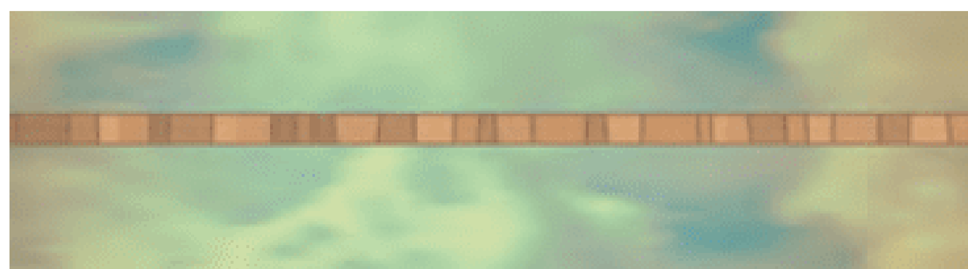


图 10-63

**13** 选择“墙体”图层组，按 Ctrl+T 快捷键调整图像的大小和位置，确定后效果如图 10-64 所示。

**14** 选择“图层 1”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-65 所示。



图 10-64

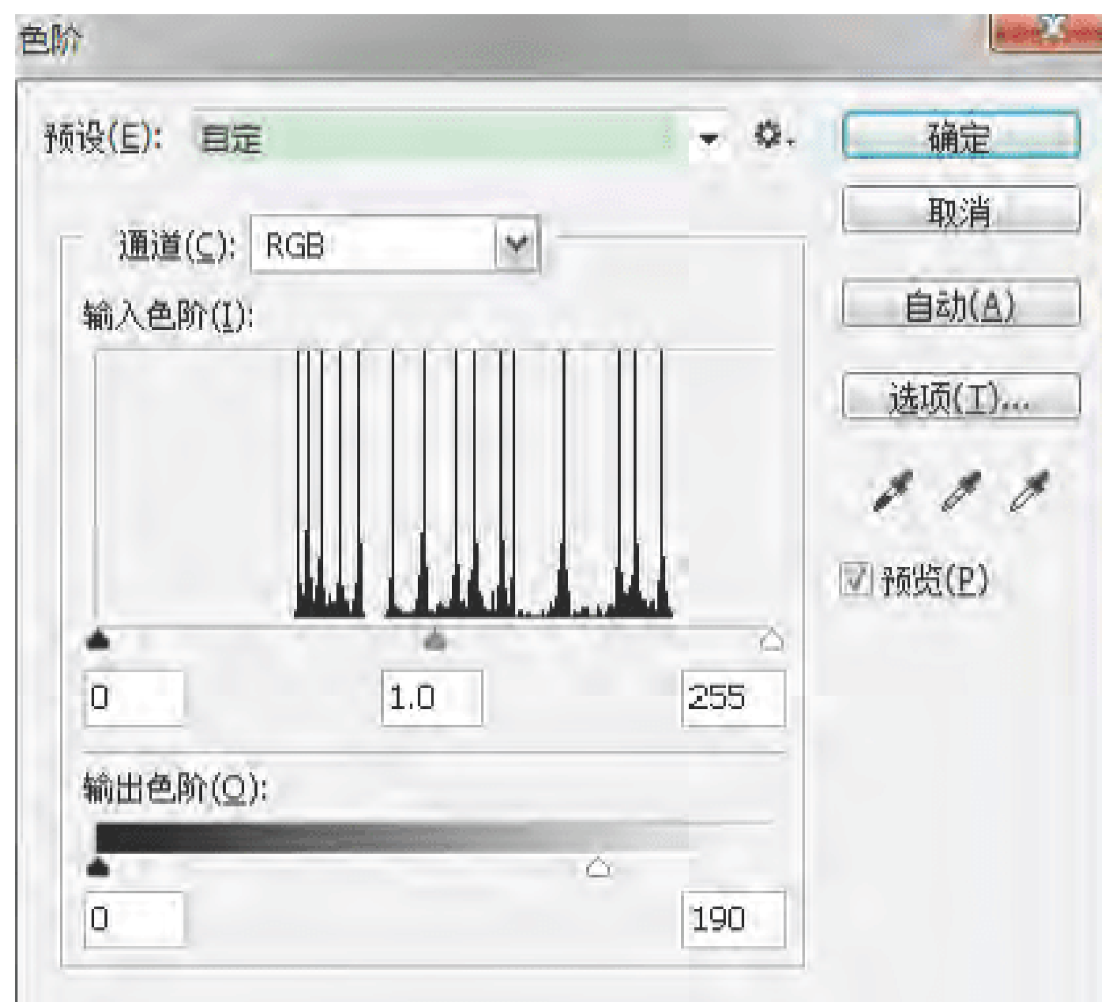



图 10-65

**15** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-66 所示。

**16** 复制“墙体”图层组为“墙体 副本”，如图 10-67 所示。

**17** 调整图像的位置，效果如图 10-68 所示。

**18** 复制“墙体 副本”图层组为“墙体 副本 2”，在组内选择“图层 1 副本 2”图层，选择“图像”→“调整”→“可选颜色”命令，在弹出的对话框中的“颜色”下拉列表框中选择“中性色”，然后设置各项参数，如图 10-69 所示。



图 10-66

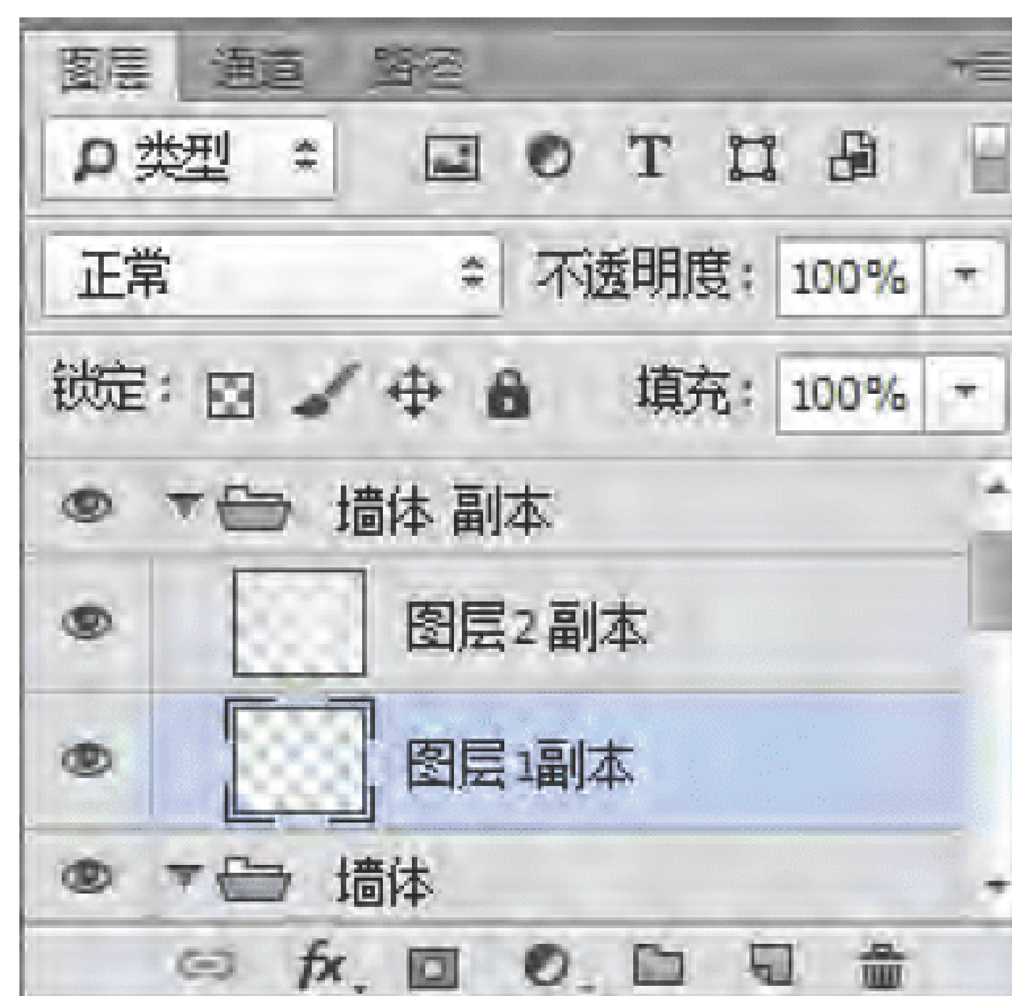



图 10-67



图 10-68




图 10-69

**19** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-70 所示。

**20** 选择“图层 1 副本 2”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-71 所示。



图 10-70

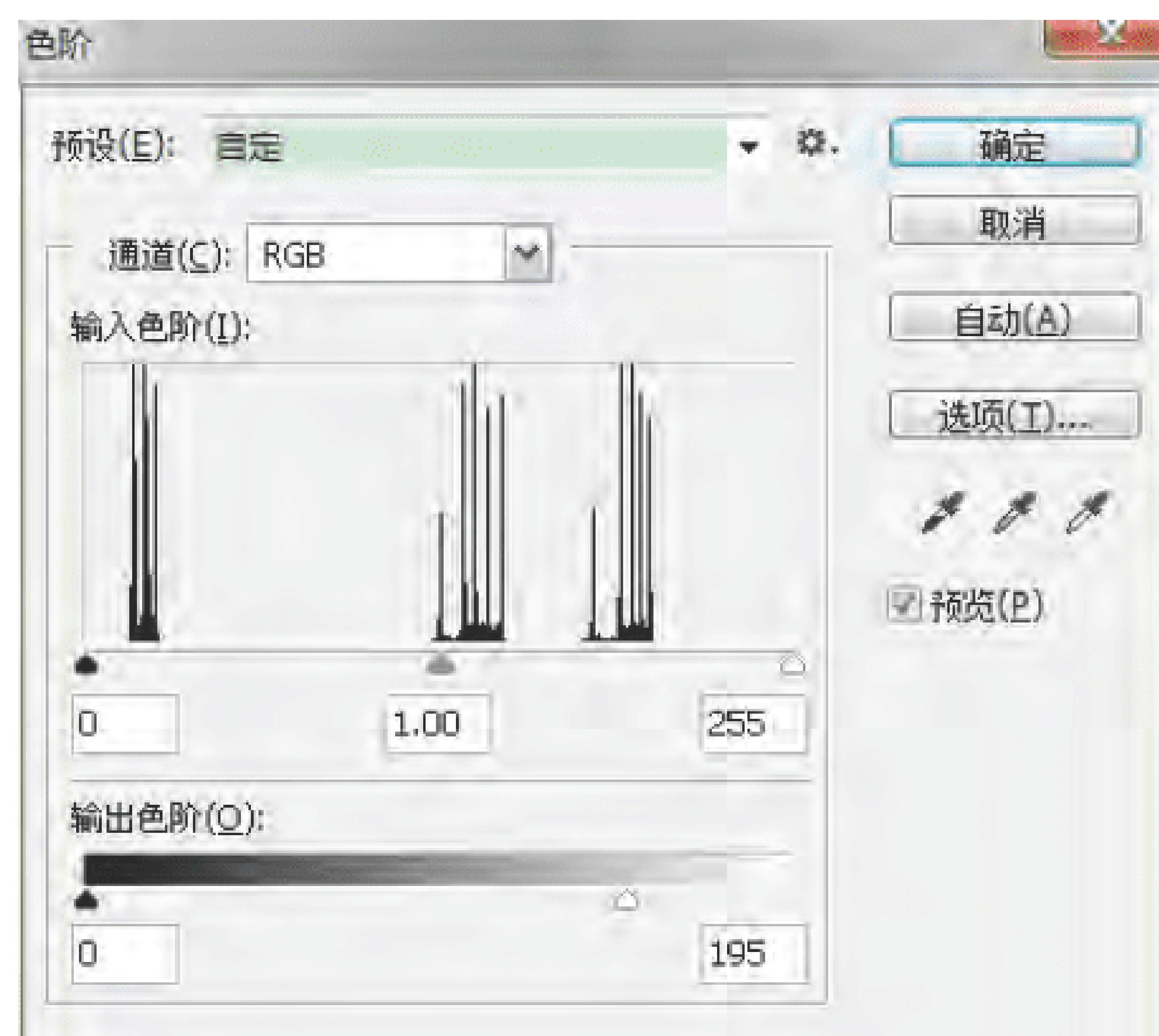



图 10-71



**21** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-72 所示。

**22** 多次复制“墙体 副本”图层组，如图 10-73 所示。



图 10-72

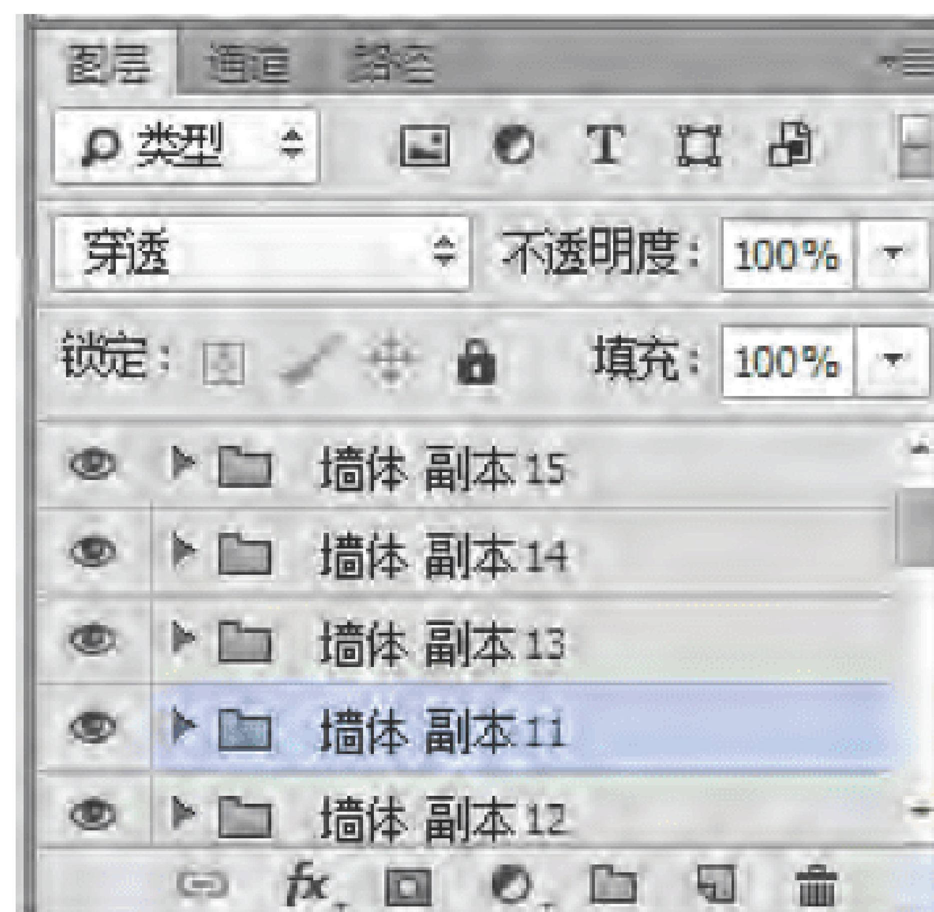



图 10-73

**23** 分别调整图像的位置和大小，如图 10-74 所示。

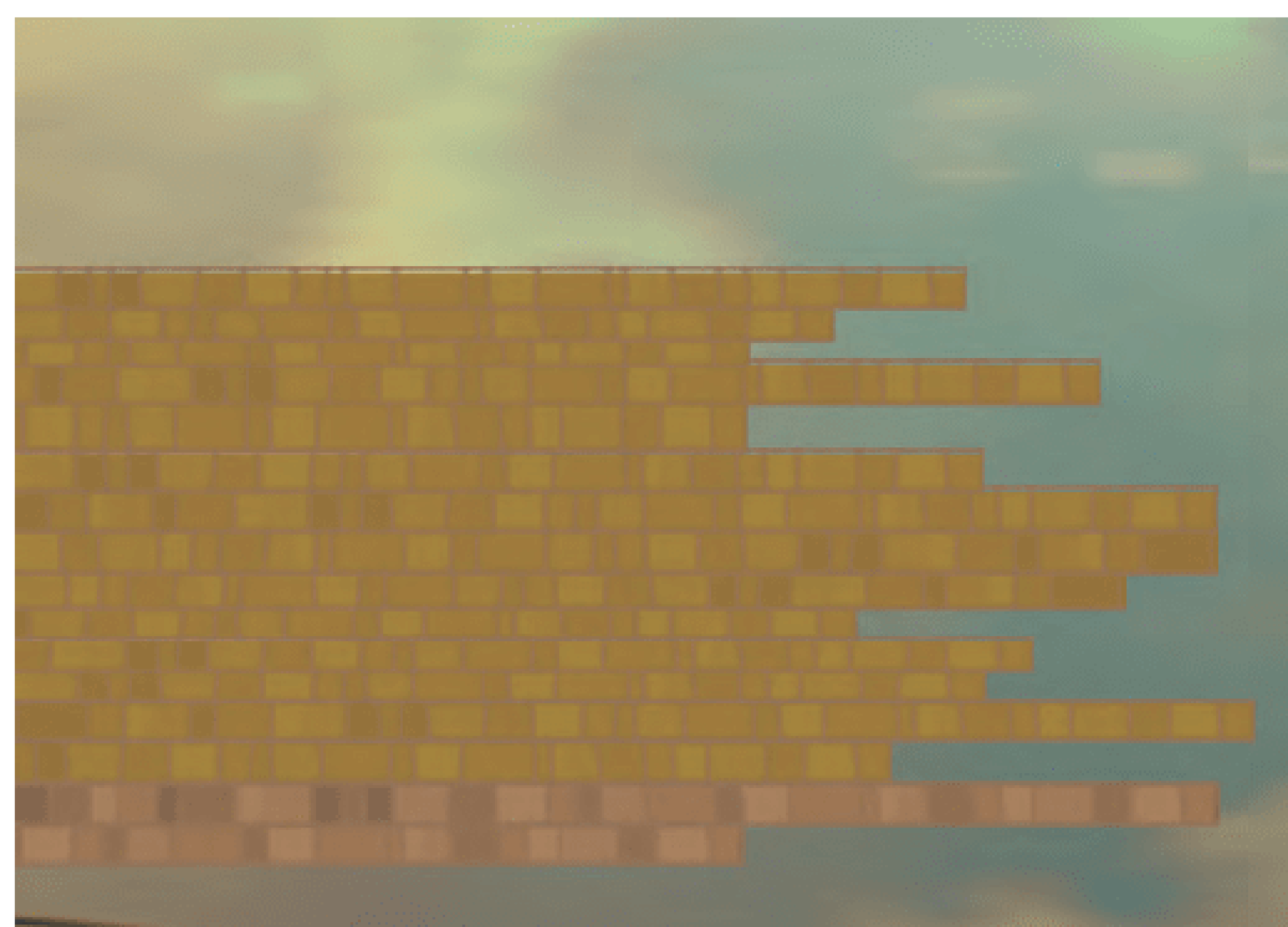


图 10-74

**24** 按住 Shift 键分别选择“墙体 副本 15”和“墙体 副本 2”图层组，如图 10-75 所示。复制图层组，如图 10-76 所示。




图 10-75




图 10-76

25 调整图像的位置，效果如图 10-77 所示。

26 使用相同的方法继续复制图层组，如图 10-78 所示。



图 10-77

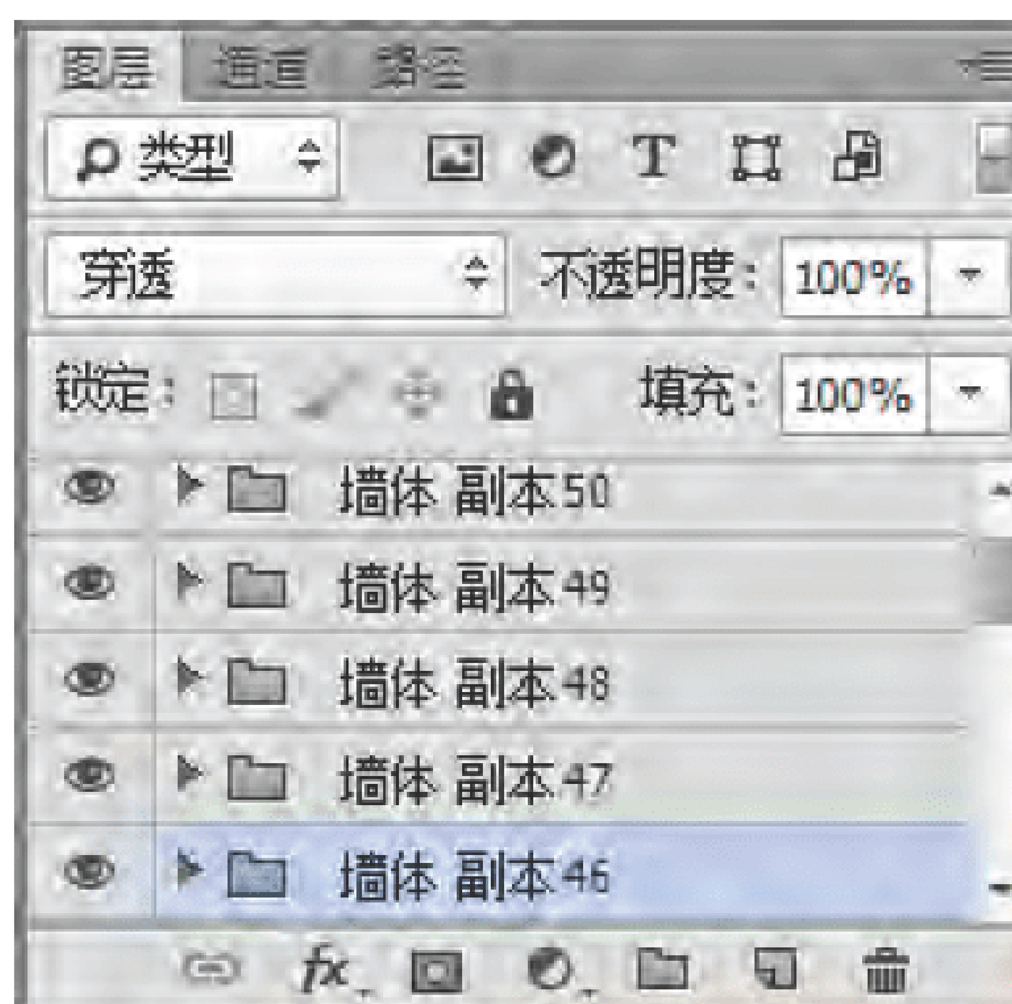



图 10-78

27 调整图像的位置，效果如图 10-79 所示。

28 按住 Ctrl 键选择“墙体”所属的所有图层组，并按 Ctrl+E 快捷键，合并图层组为“墙体 副本 50”图层，如图 10-80 所示。



图 10-79




图 10-80

29 选择“墙体 副本 50”图层，单击矩形选框工具，在图像上创建选区，如图 10-81 所示。

30 按 Delete 键删除选区图像，按 Ctrl+D 快捷键取消选区，效果如图 10-82 所示。

31 复制“墙体 副本 50”图层为“墙体 副本 51”图层，按 Ctrl+T 快捷键，右击后在弹出的快捷菜单中选择“水平翻转”命令，确定后调整图像的位置，如图 10-83 所示。

32 继续复制“墙体 副本 51”图层为“墙体 副本 52”图层，如图 10-84 所示。

33 按 Ctrl+T 快捷键，调整位置后按住 Ctrl 键变形调整图像，确定后如图 10-85 所示。

34 复制“墙体 副本 53”图层为“墙体 副本 54”图层，调整位置后单击矩形选框工具，在图像上创建选区，如图 10-86 所示。



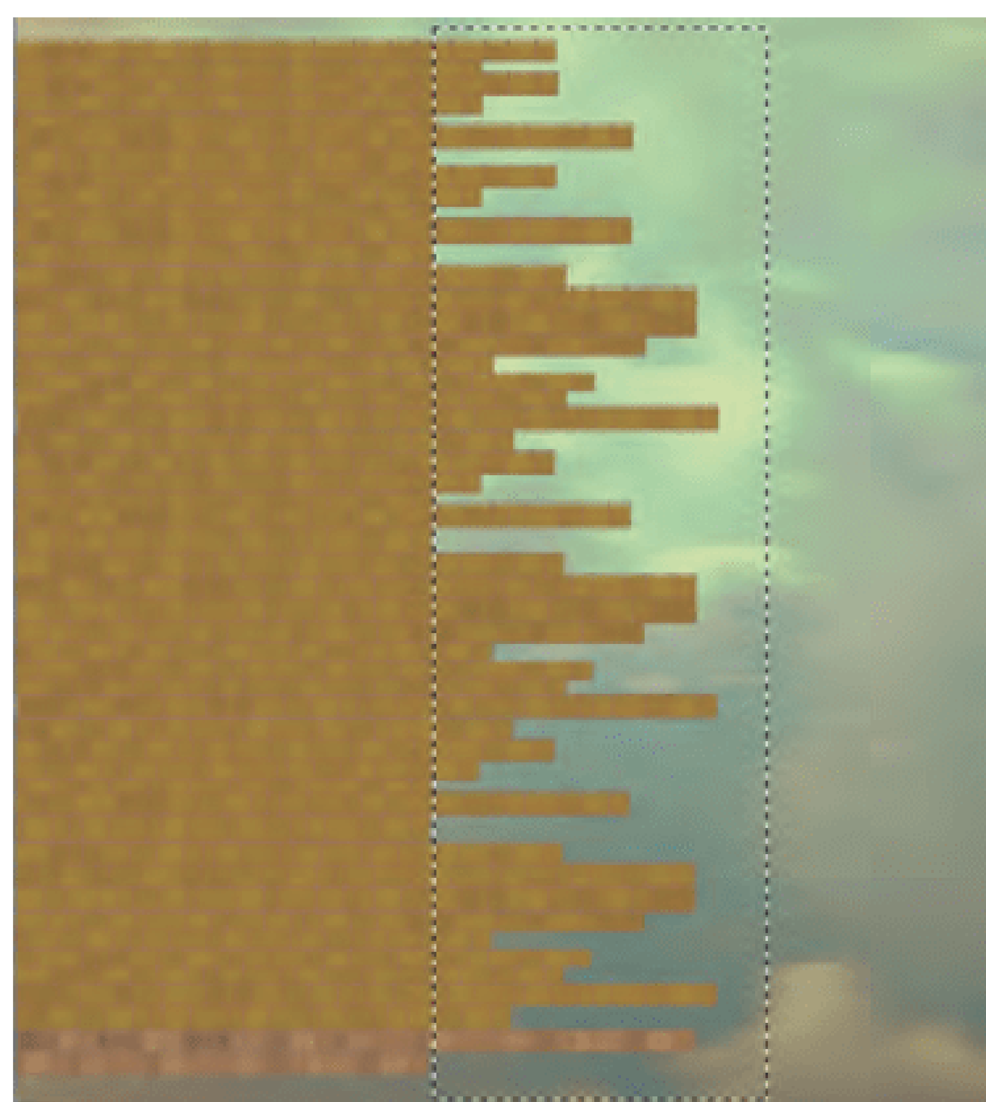


图 10-81

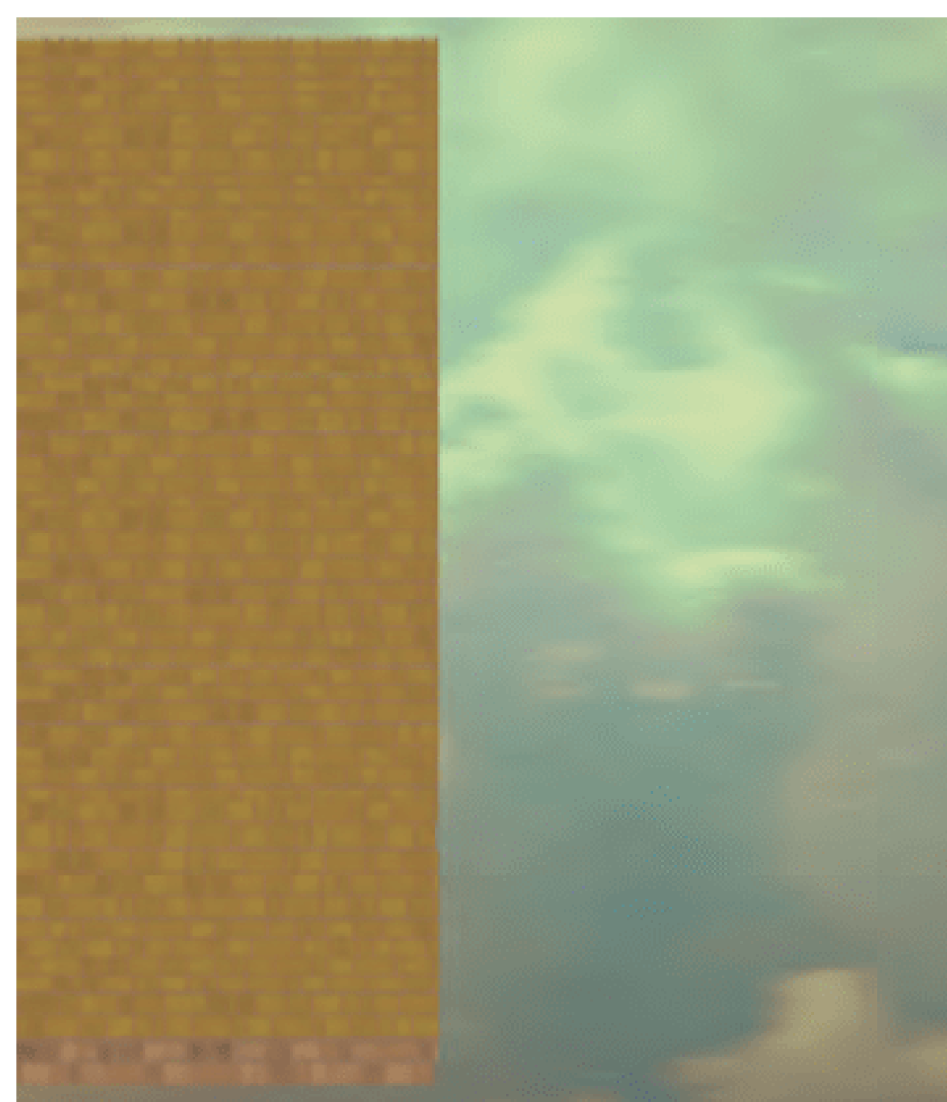


图 10-82

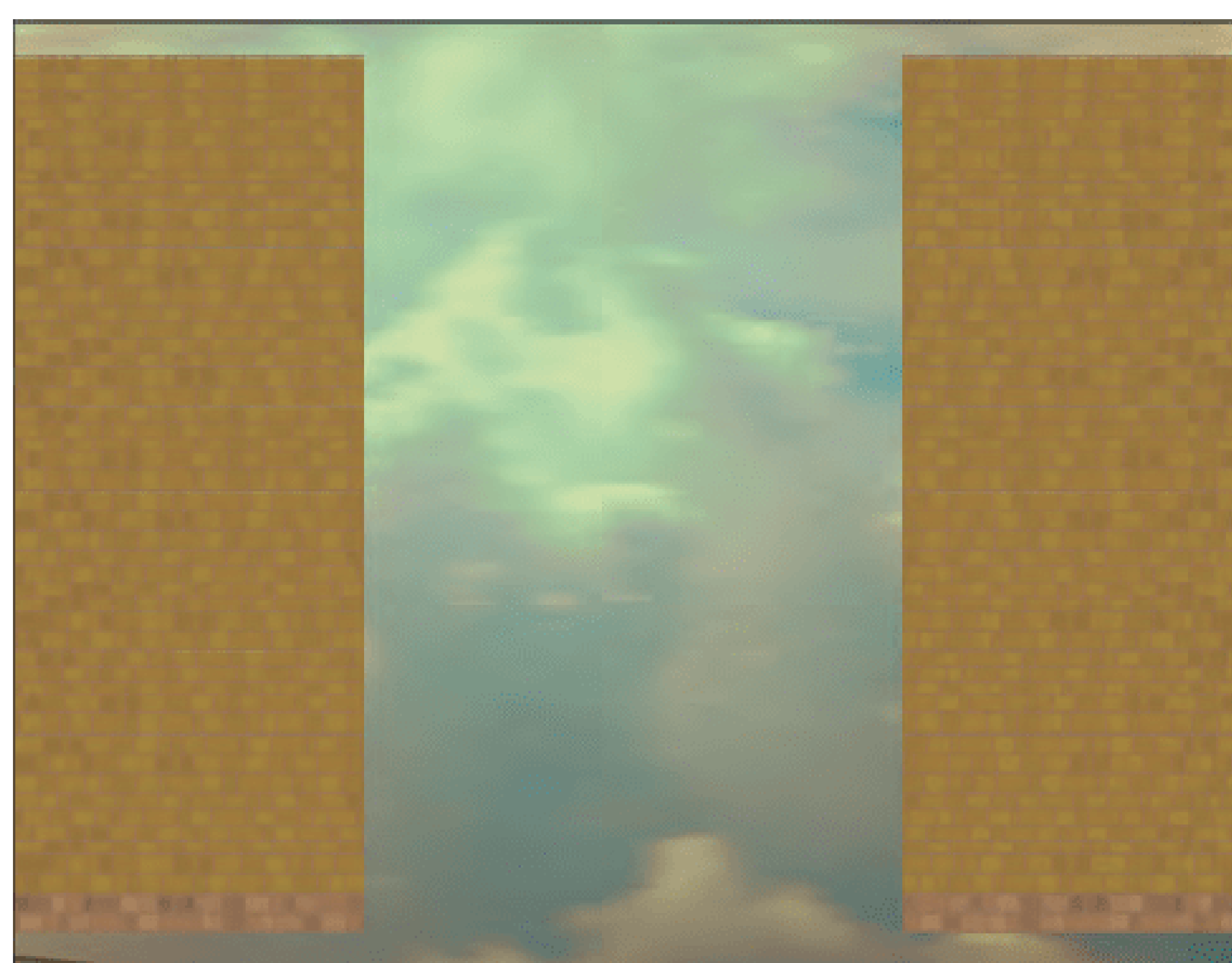


图 10-83

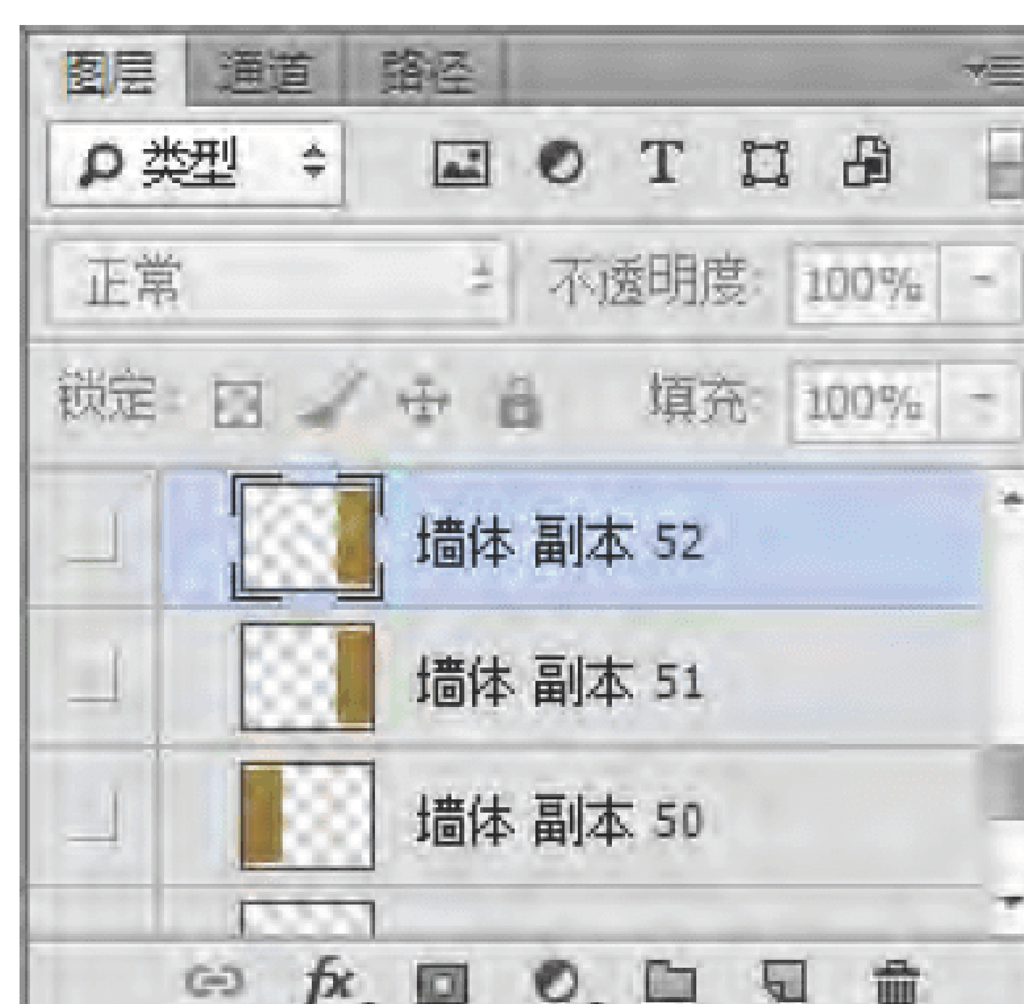



图 10-84

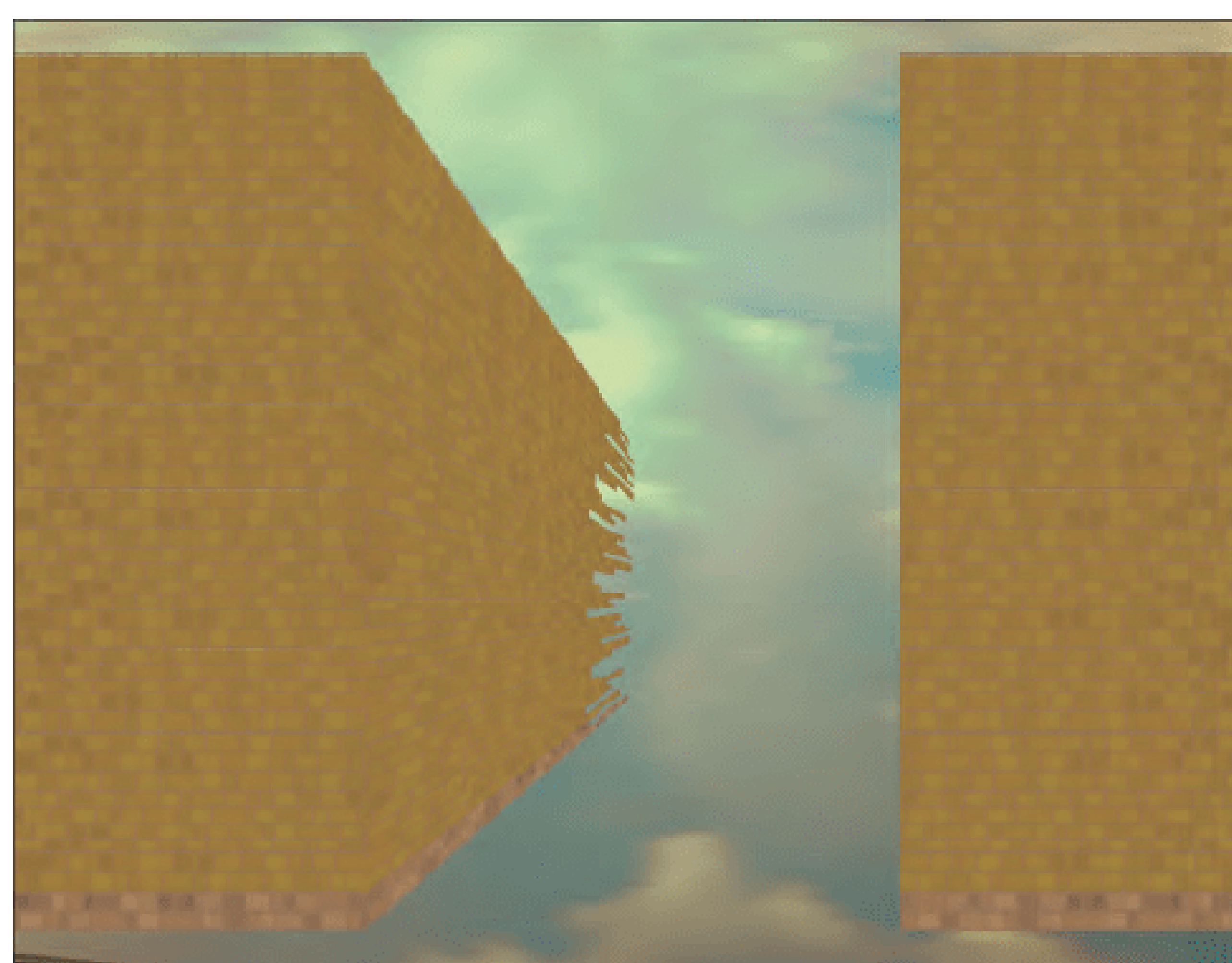


图 10-85

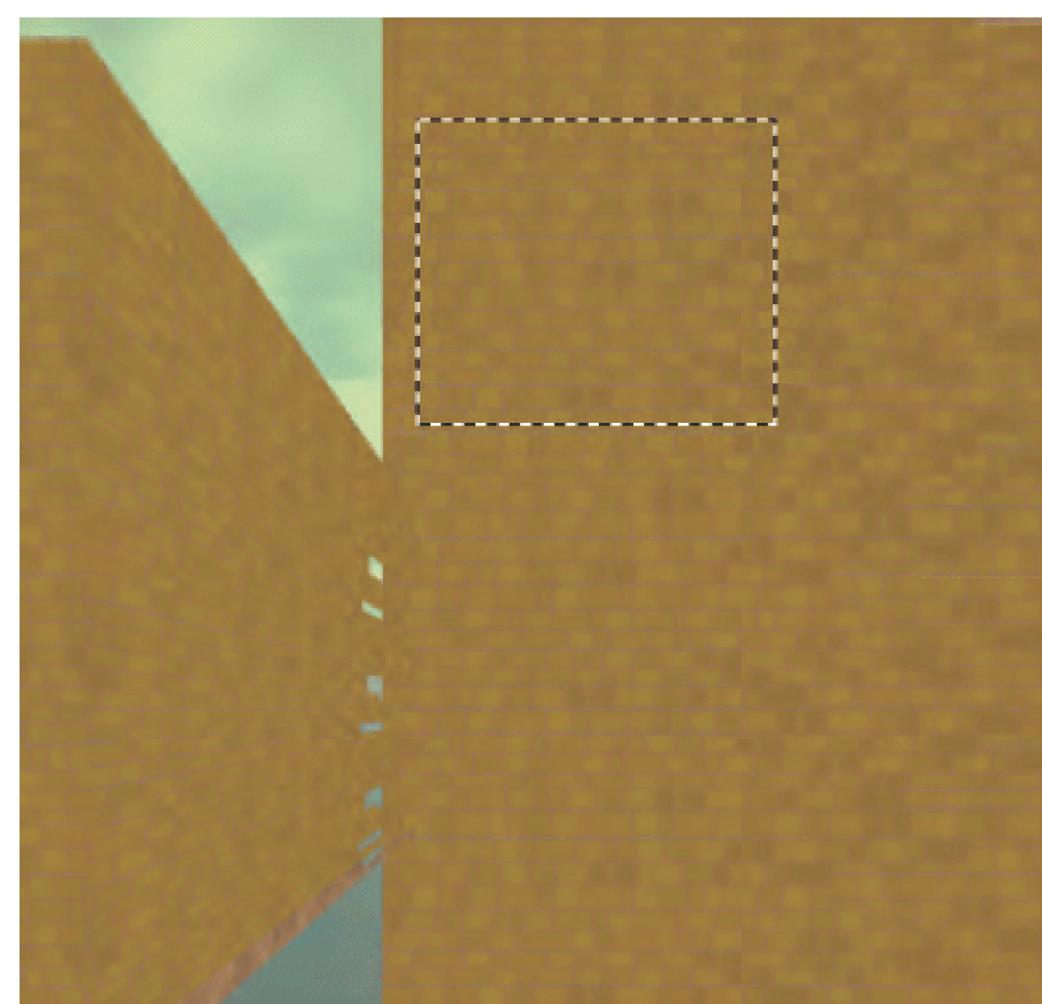


图 10-86

35 按 Shift+Ctrl+I 组合键，反选选区，如图 10-87 所示。

36 按 Delete 键删除图像，按 Ctrl+D 快捷键，取消选区，如图 10-88 所示。

37 选择“墙体 副本 54”图层，按 Ctrl+T 快捷键，按住 Ctrl 键变形调整图像，确定后如图 10-89 所示。

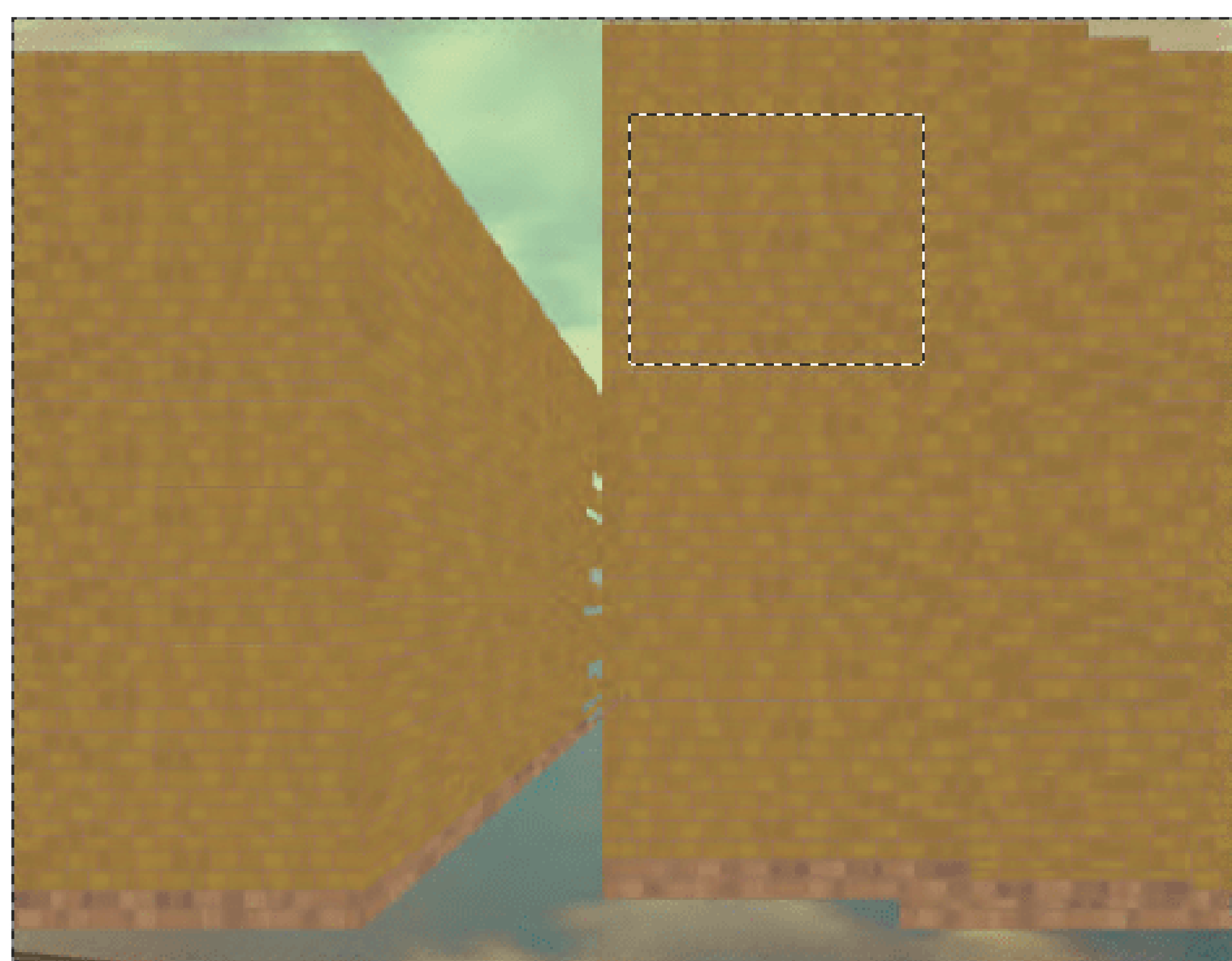


图 10-87

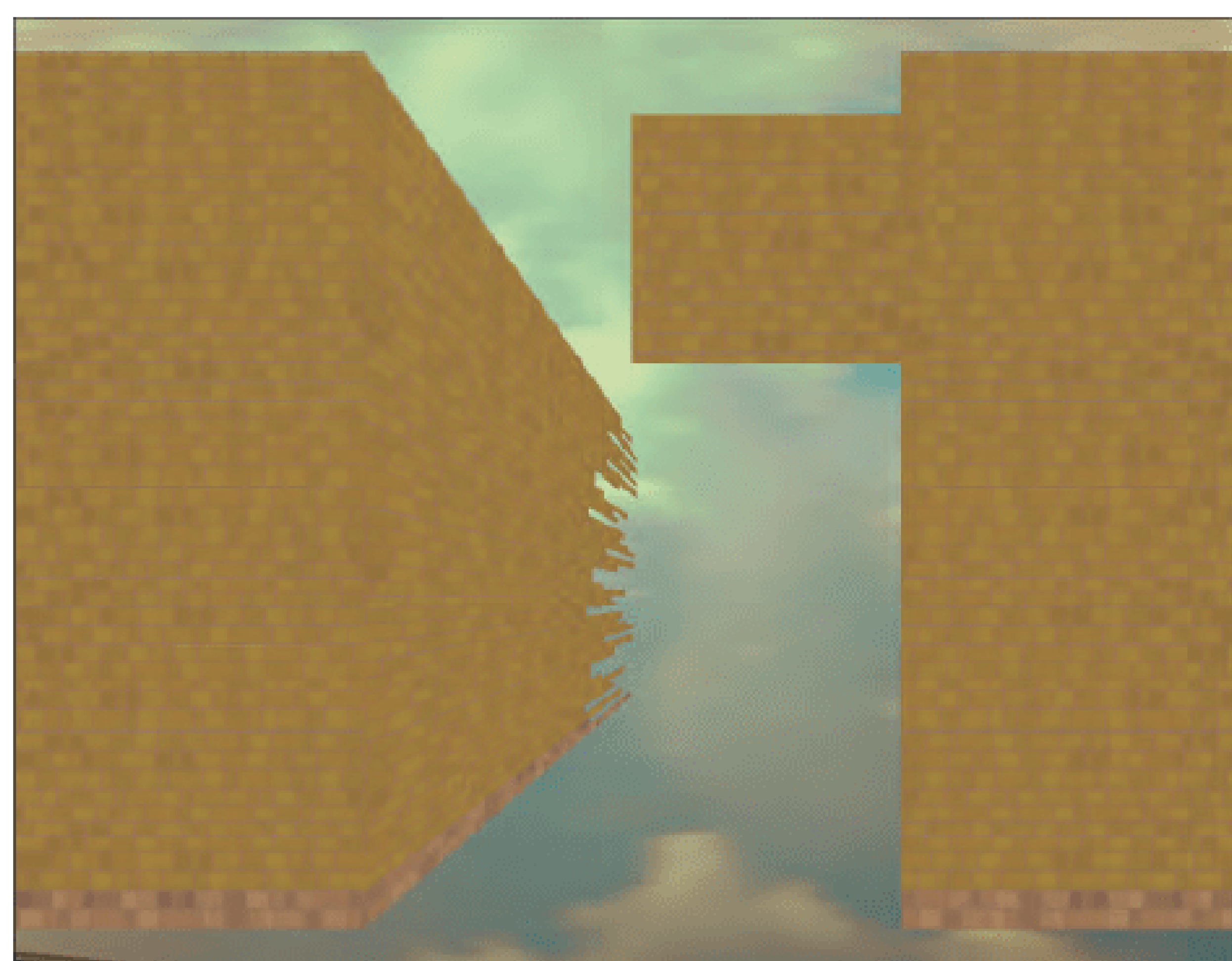


图 10-88

38 在“墙体 副本 51”图层的上层新建“图层 1”图层，如图 10-90 所示。

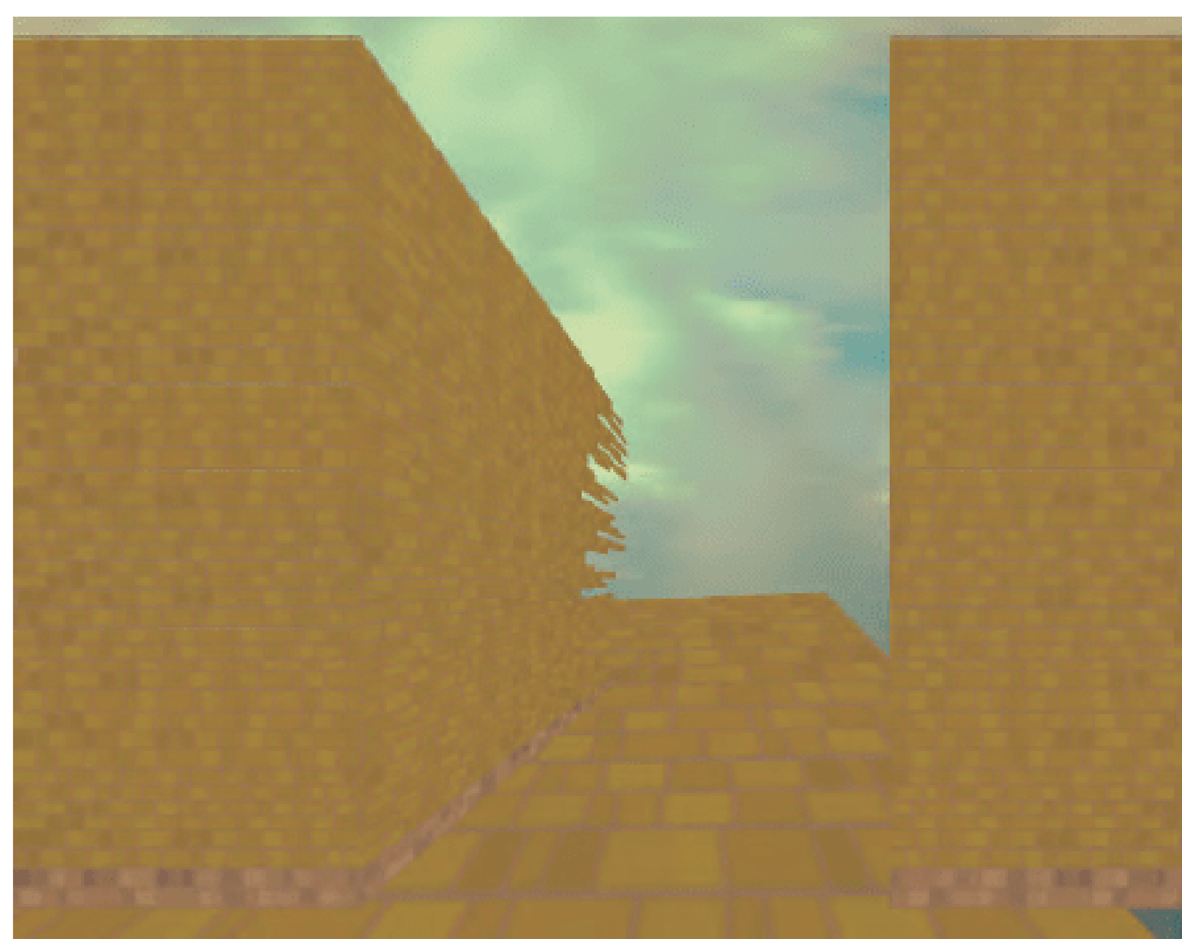


图 10-89

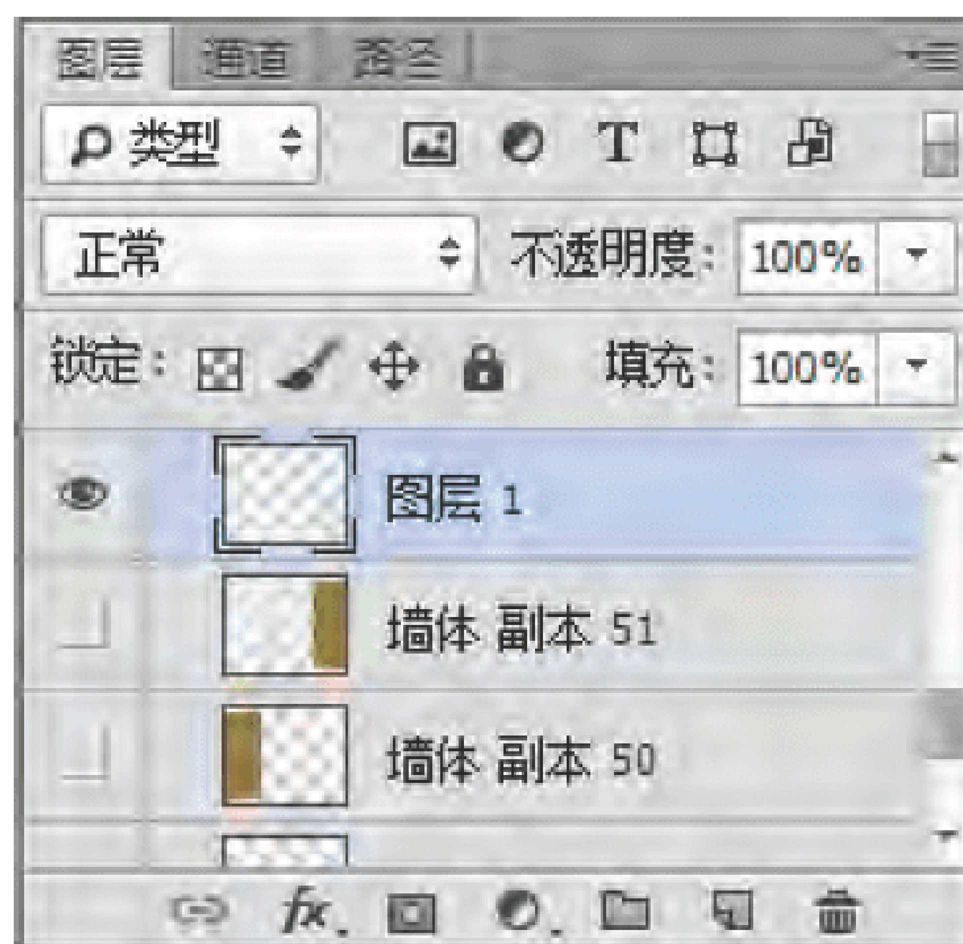



图 10-90

39 选择“墙体 副本 54”图层，按 Ctrl+T 快捷键，按住 Ctrl 键变形调整图像，确定后如图 10-91 所示。

40 设置前景色为“黑色”，按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-92 所示。

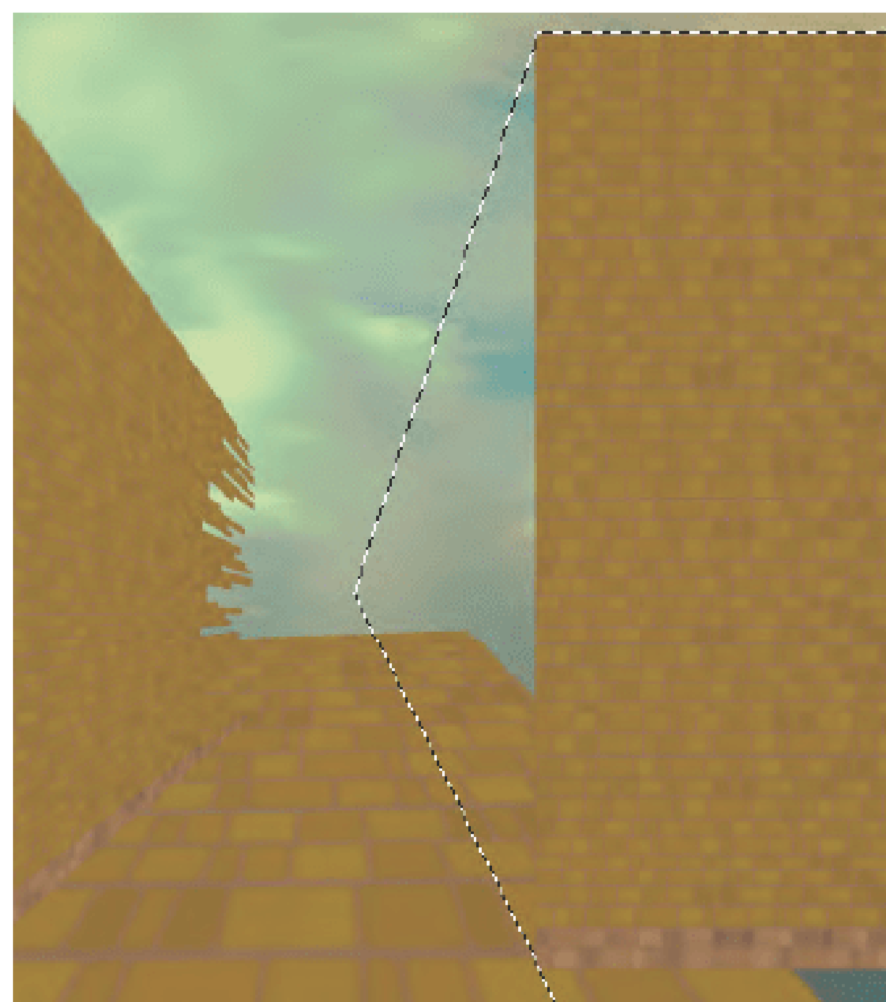


图 10-91

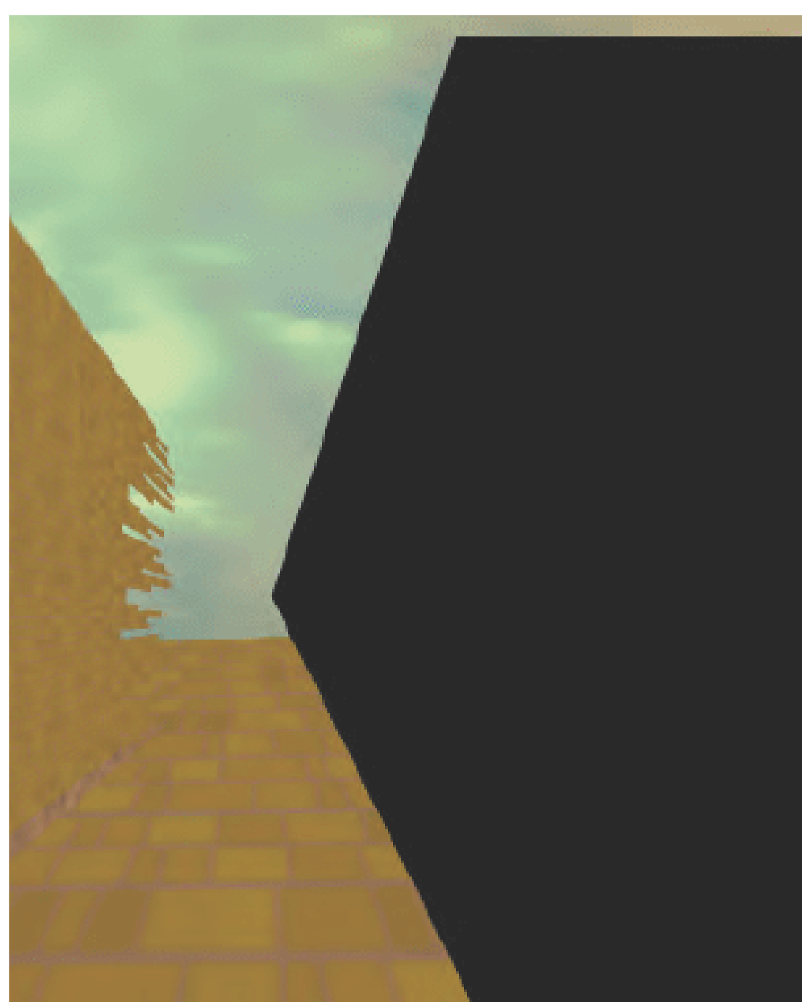


图 10-92



41 选择“图层 1”图层，在“图层”调板中单击“添加图层蒙版”按钮，单击画笔工具，在属性栏上设置参数，如图 10-93 所示。

42 设置前景色为“黑色”，在图像的中间进行描绘，如图 10-94 所示。




图 10-93

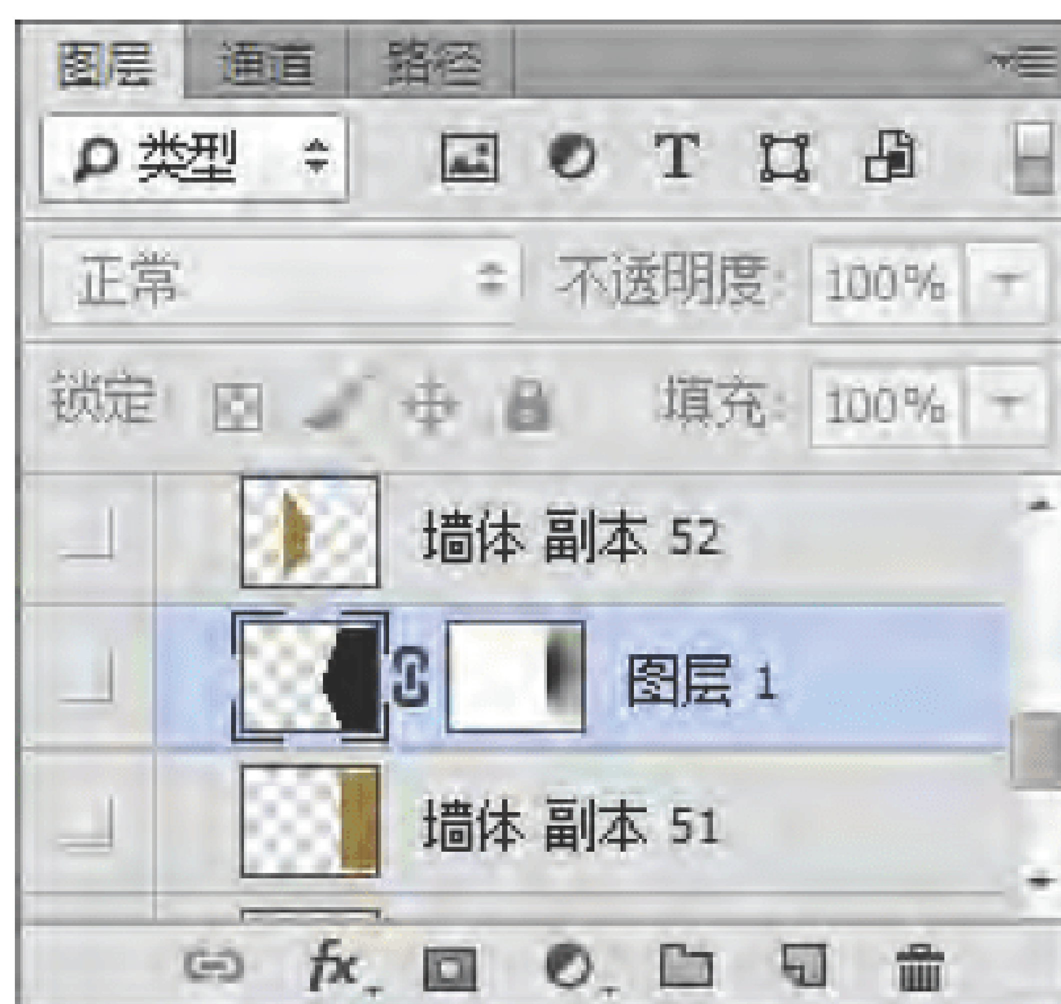



图 10-94

43 完成后的效果如图 10-95 所示。

44 在图层顶层新建“图层 2”图层，如图 10-96 所示。

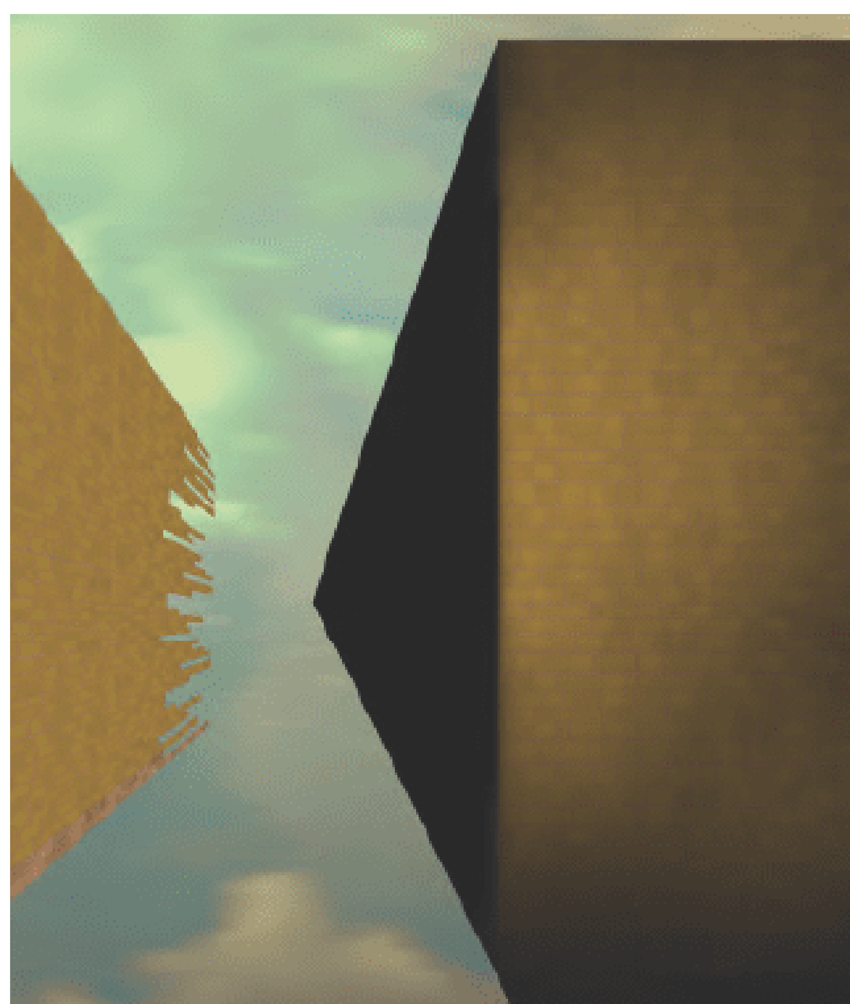


图 10-95

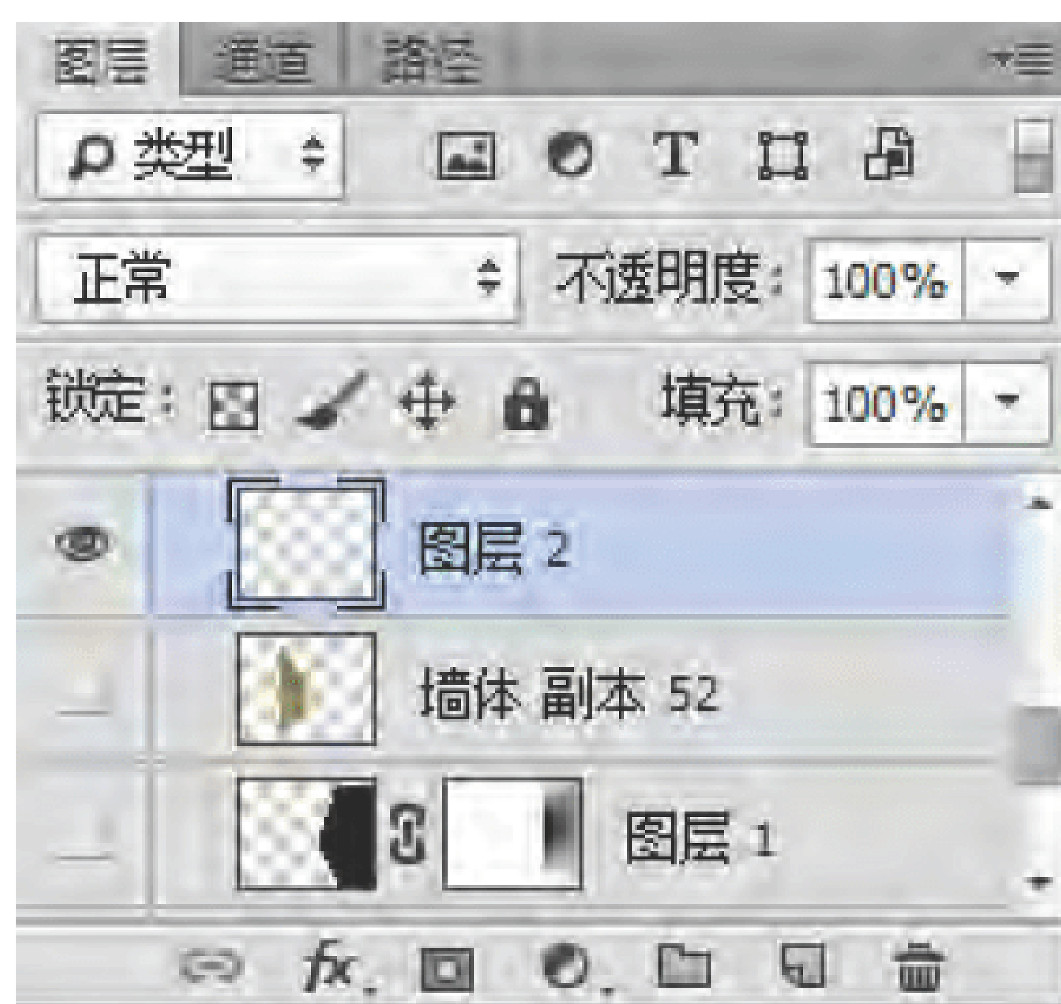



图 10-96

45 单击多边形套索工具，在图像上创建选区，如图 10-97 所示。

46 设置前景色为“黑色”，按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-98 所示。

47 选择“图层 5”图层，在“图层”调板中单击“添加图层蒙版”按钮，单击画笔工具，在属性栏上设置参数，如图 10-99 所示。

48 设置前景色为“黑色”，在图像的中间进行描绘，如图 10-100 所示。

49 完成后的效果如图 10-101 所示。

50 新建“图层 3”图层，如图 10-102 所示。

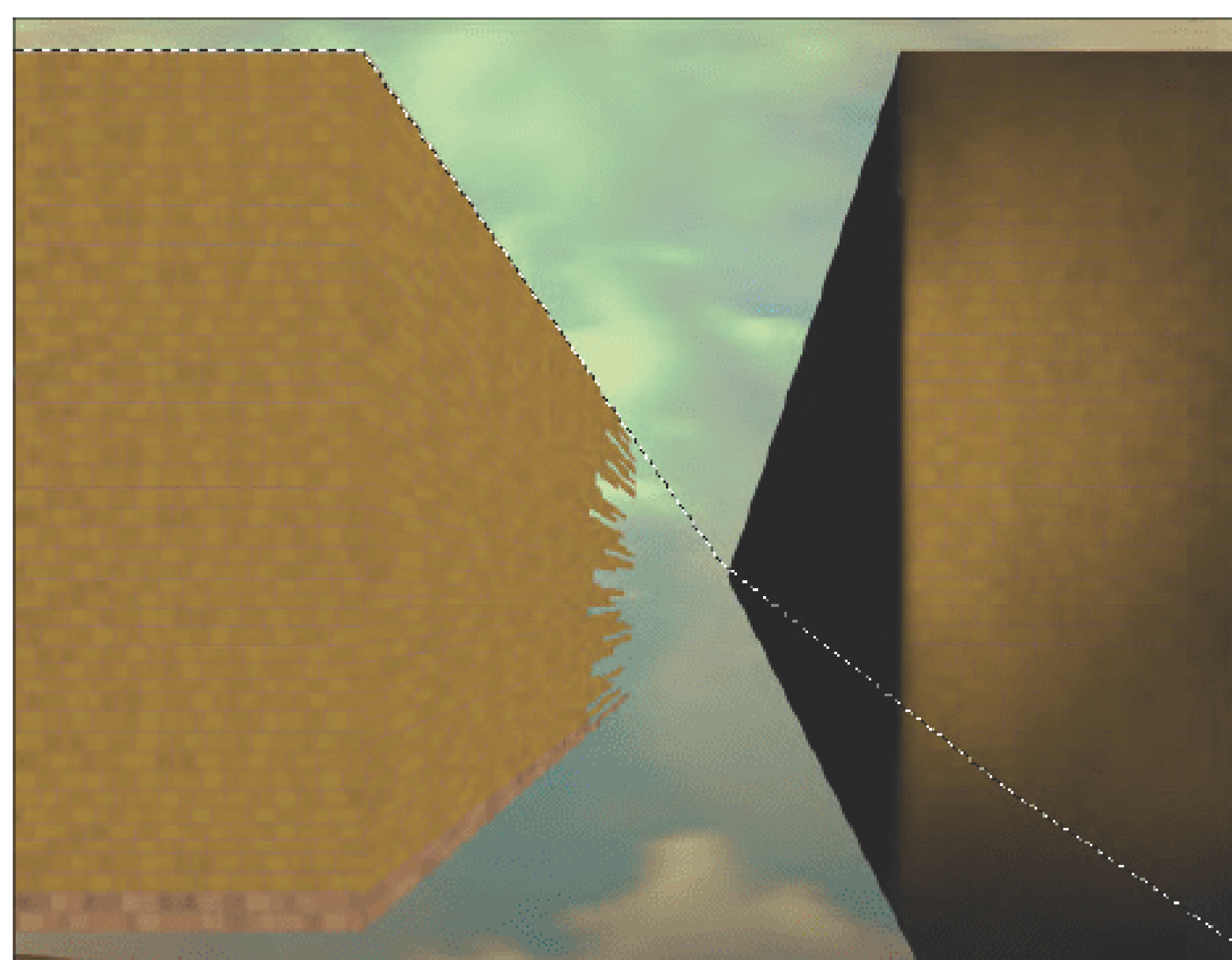

图 10-97


图 10-98



图 10-99

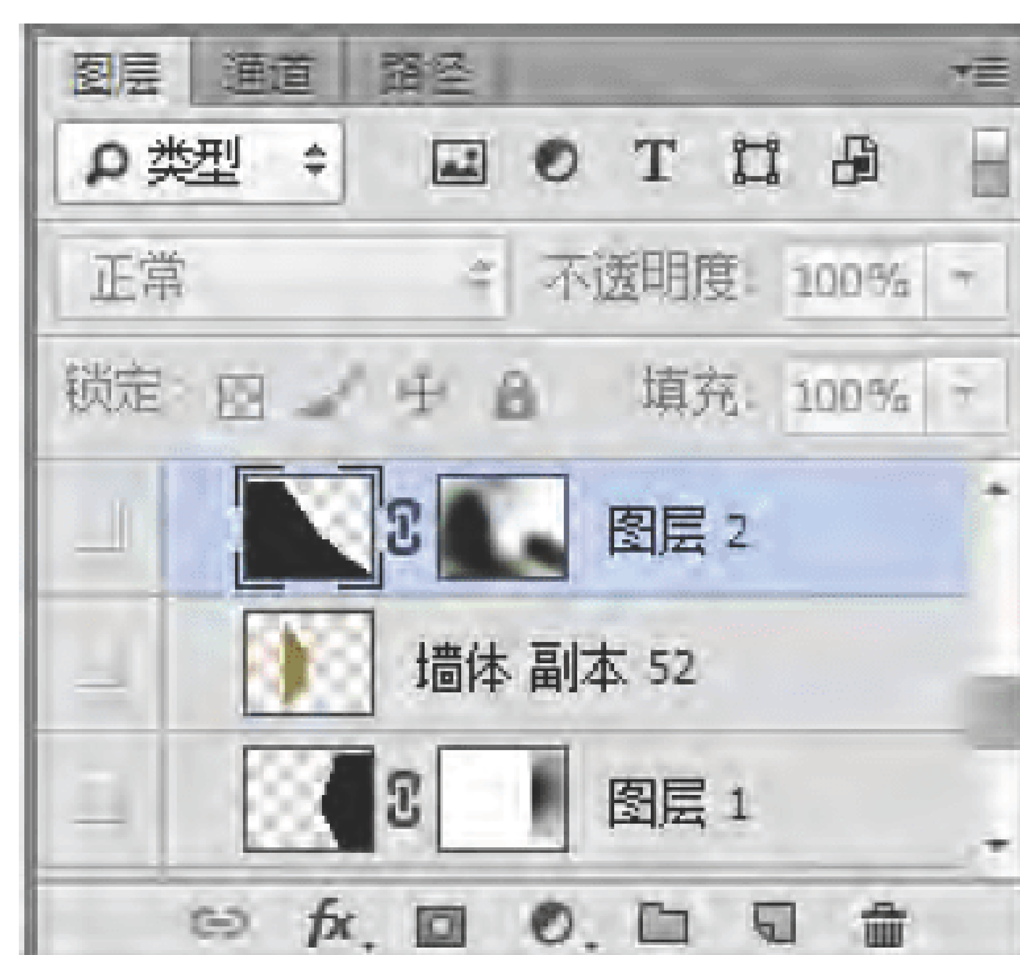
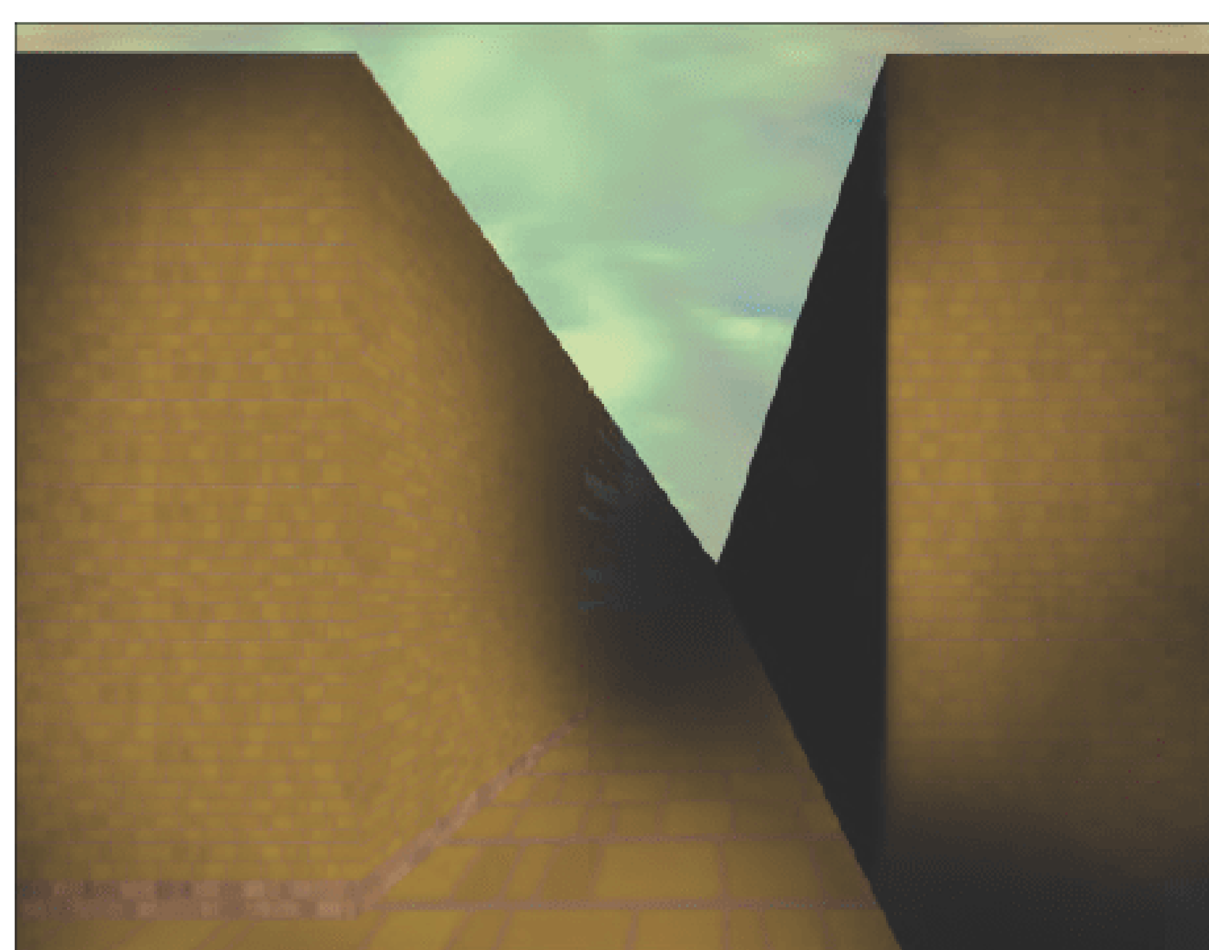


图 10-100


图 10-101

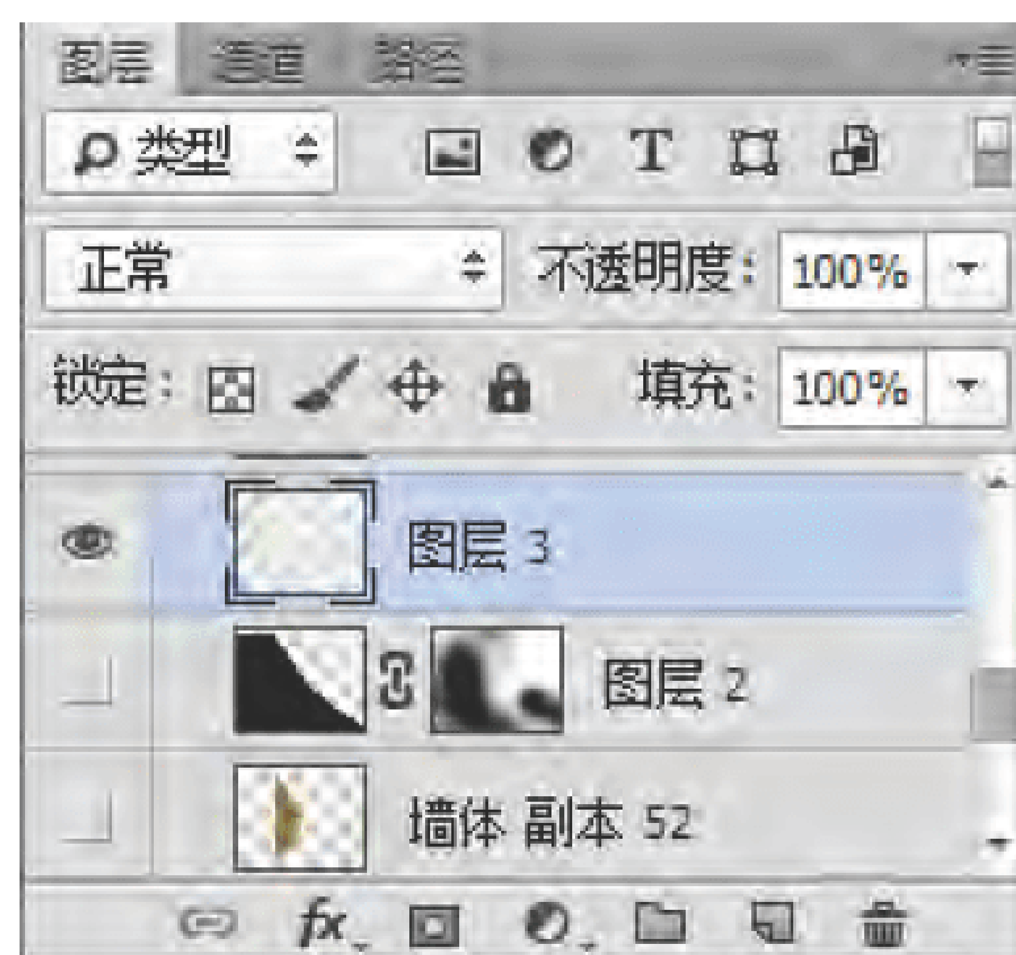


图 10-102

**51** 设置前景色为（R：201，G：182，B：166），单击油漆桶工具，填充颜色，如图 10-103 所示。

**52** 选择“图层 3”图层，设置图层混合模式为“亮光”，“不透明度”为 60%，如图 10-104 所示。

**53** 完成后的效果如图 10-105 所示。

**54** 选择“图层 3”图层，在“图层”调板中单击“添加图层蒙版”按钮，单击画笔工具，在属性栏上设置参数，如图 10-106 所示。



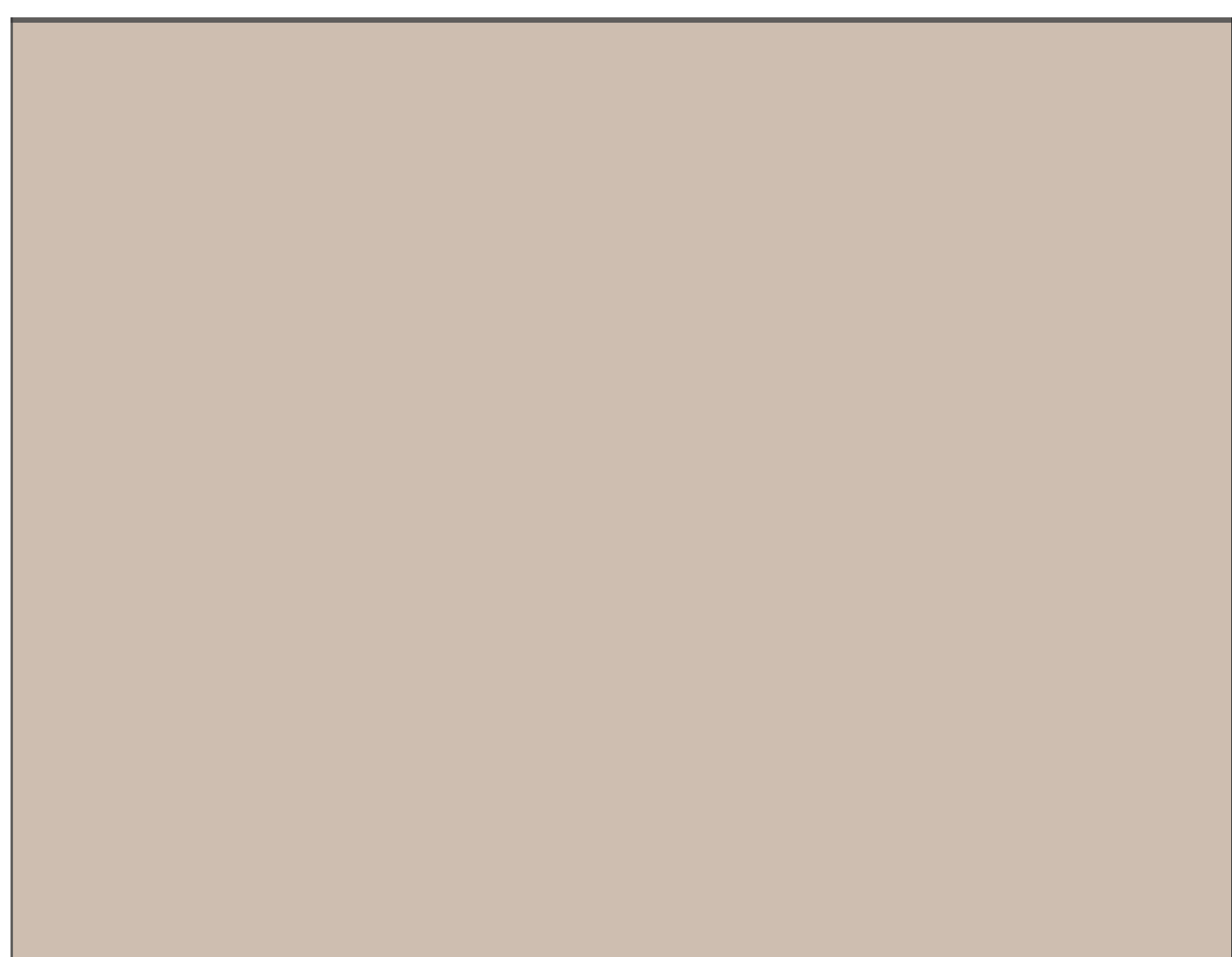


图 10-103

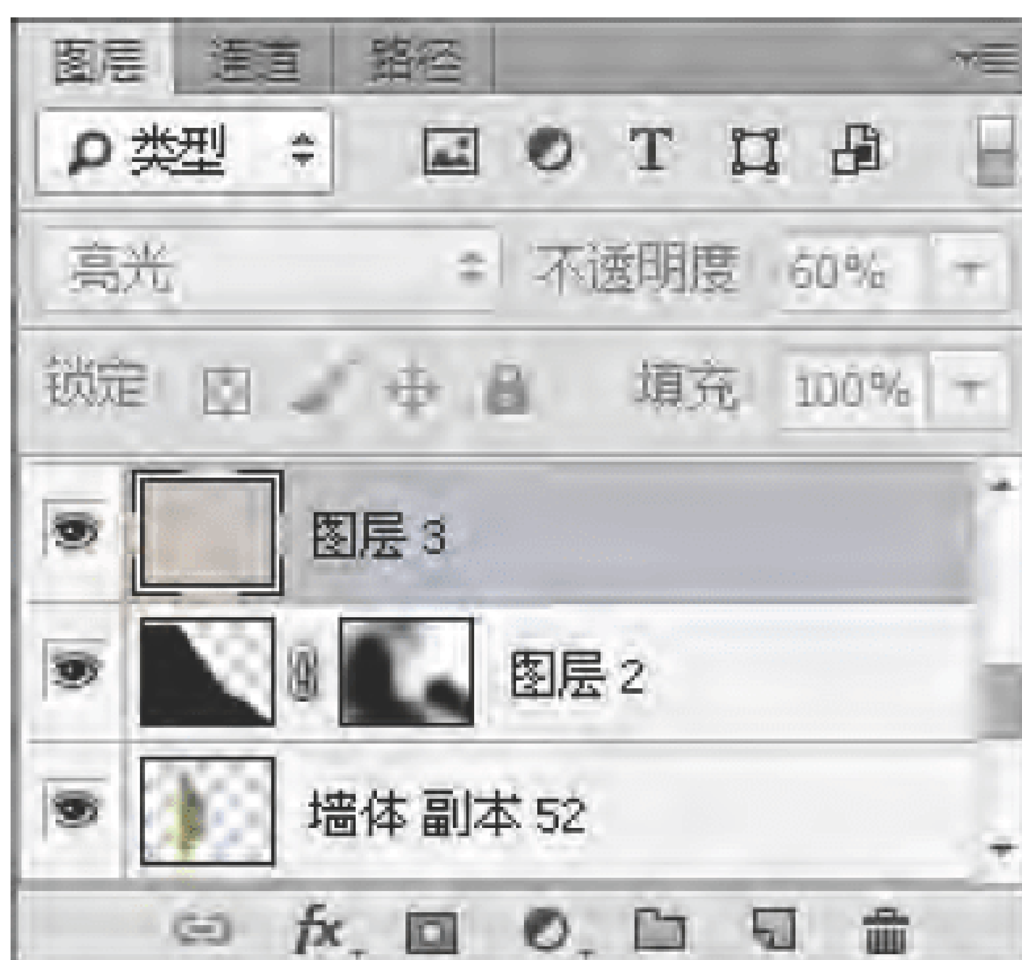



图 10-104



图 10-105




图 10-106

**55** 设置前景色为“黑色”，在图像的中间进行描绘，如图 10-107 所示。

**56** 完成后的效果如图 10-108 所示。




图 10-107

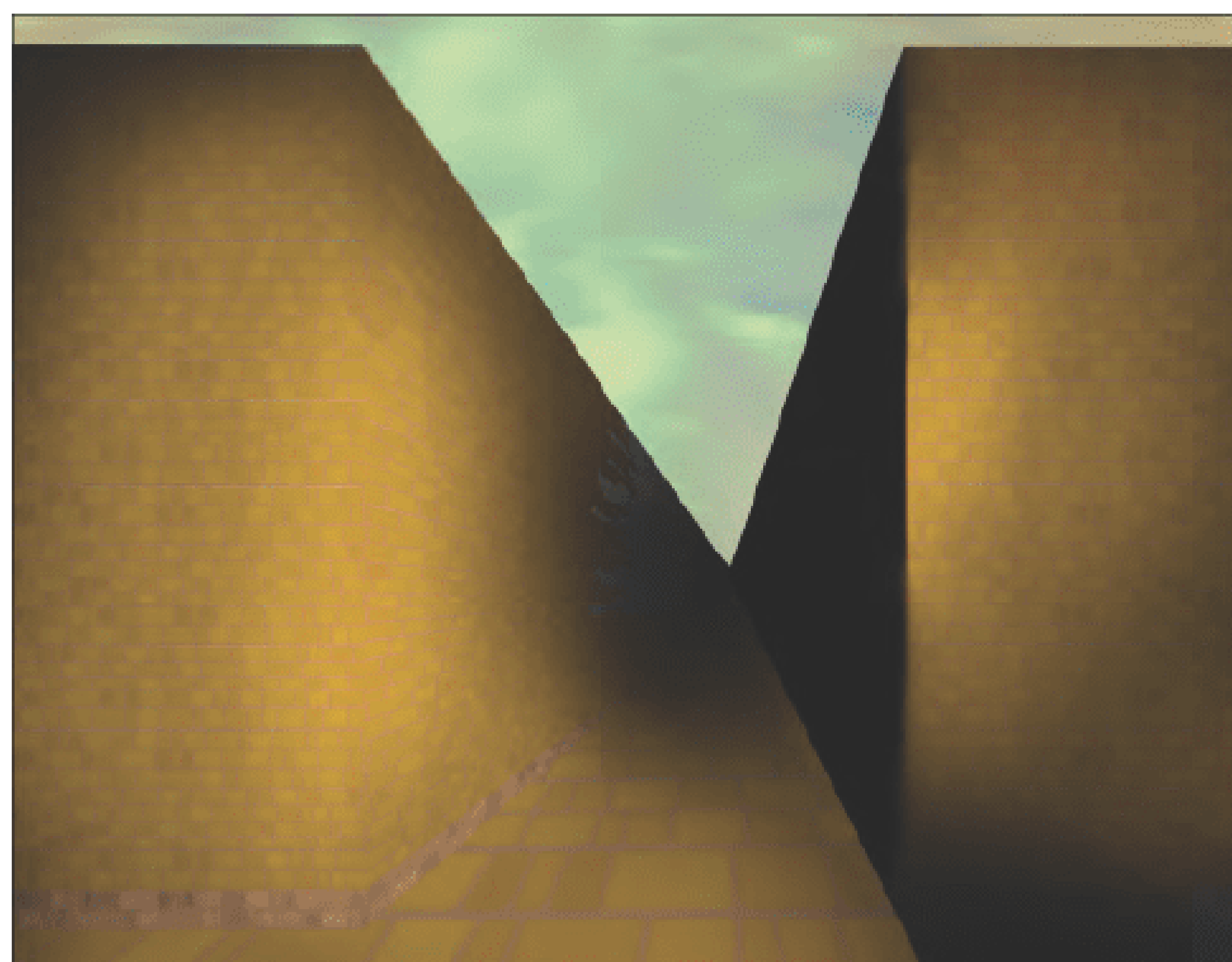


图 10-108

**57** 复制“墙体 副本 51”图层为“墙体 副本 54”图层，如图 10-109 所示。

**58** 单击套索工具，在图像上创建选区，如图 10-110 所示。

**59** 选择“选择”→“修改”→“羽化”命令，在弹出的对话框中设置“羽化半径”为 30 像素，如图 10-111 所示。

60 完成后单击"确定"按钮，如图 10-112 所示。

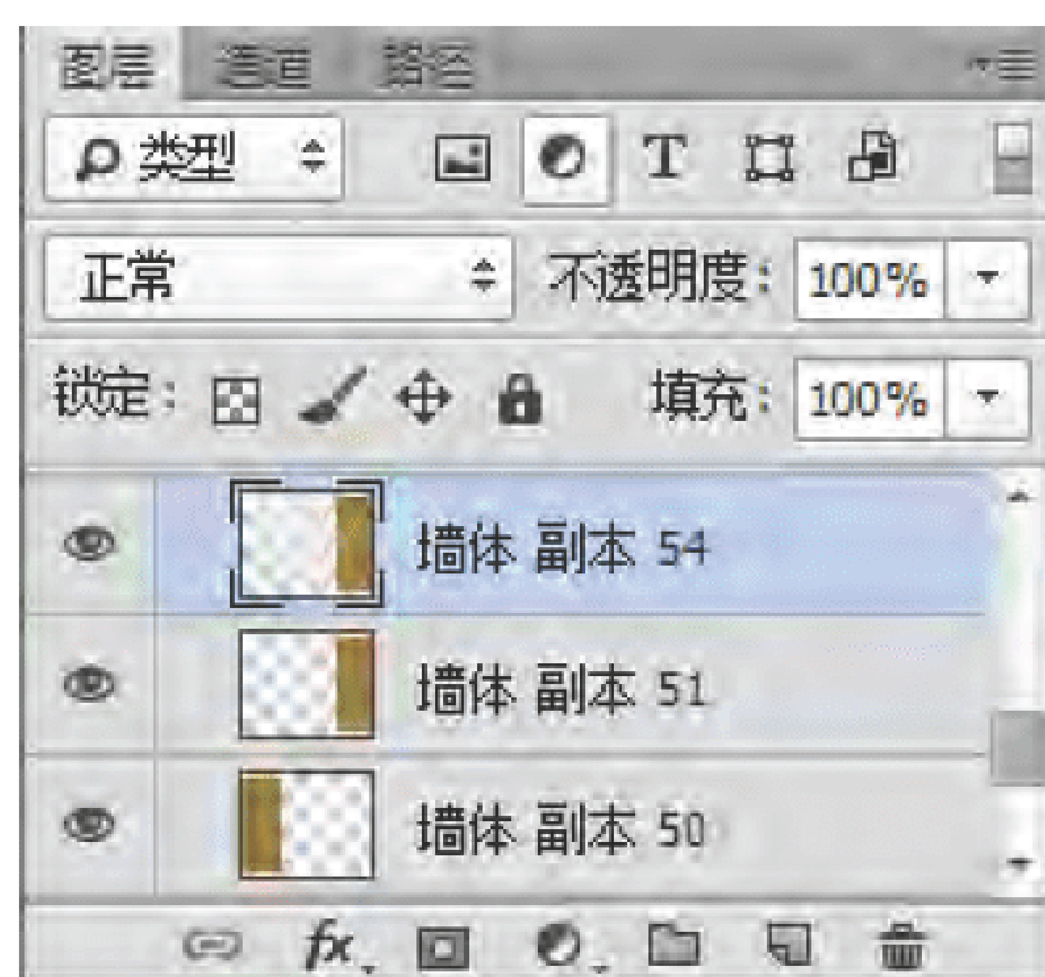



图 10-109

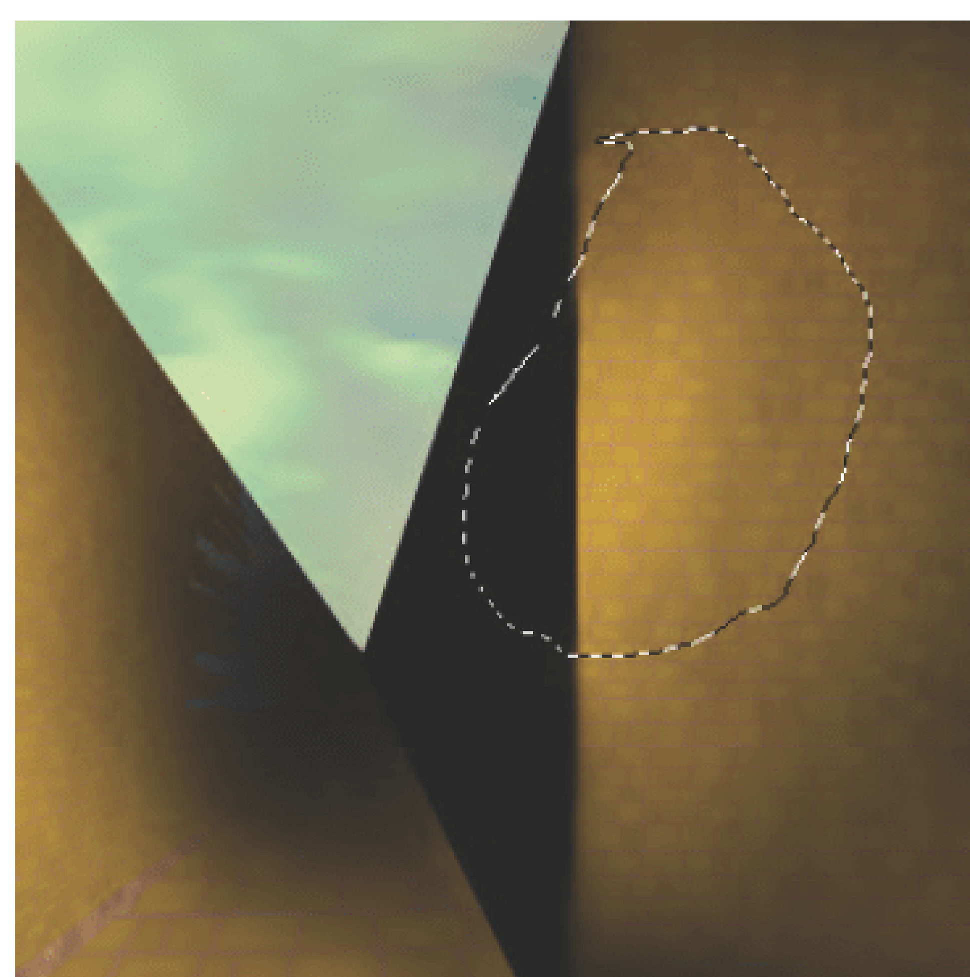


图 10-110




图 10-111

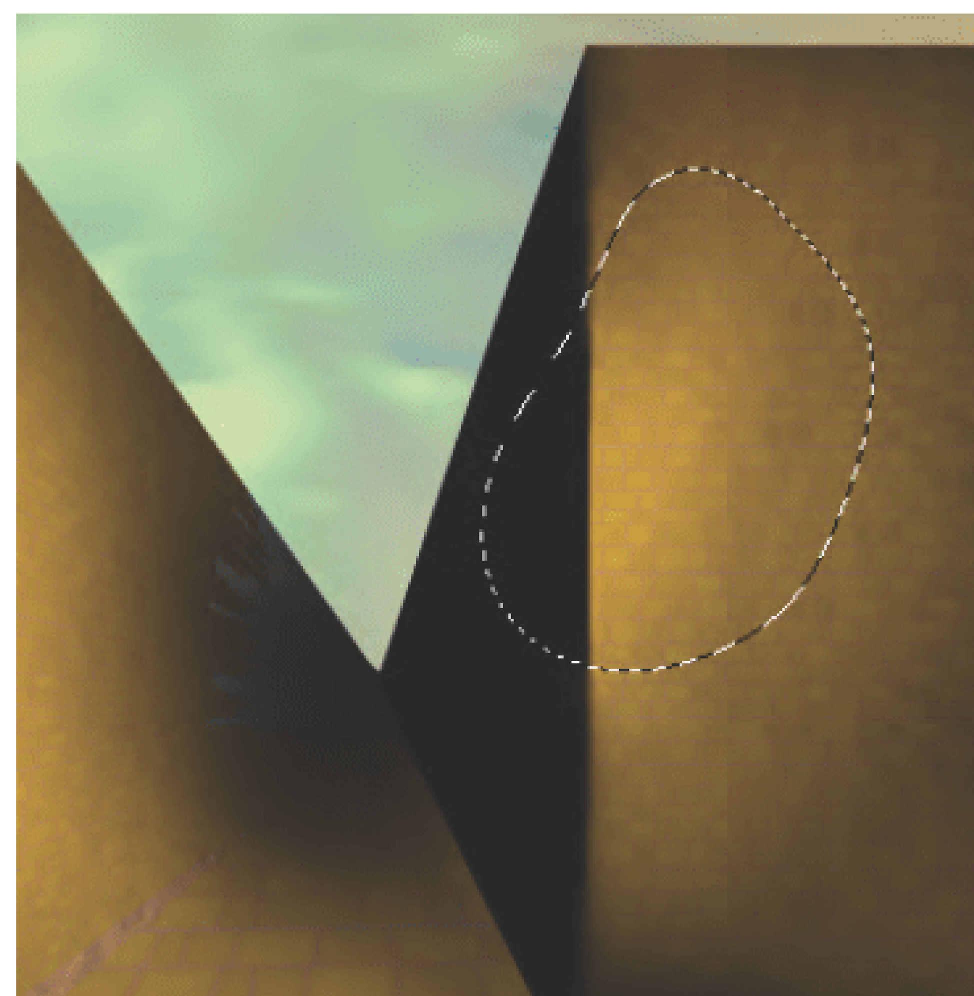


图 10-112

61 选择"墙体 副本 54"图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-113 所示。

62 完成后单击"确定"按钮，效果如图 10-114 所示。

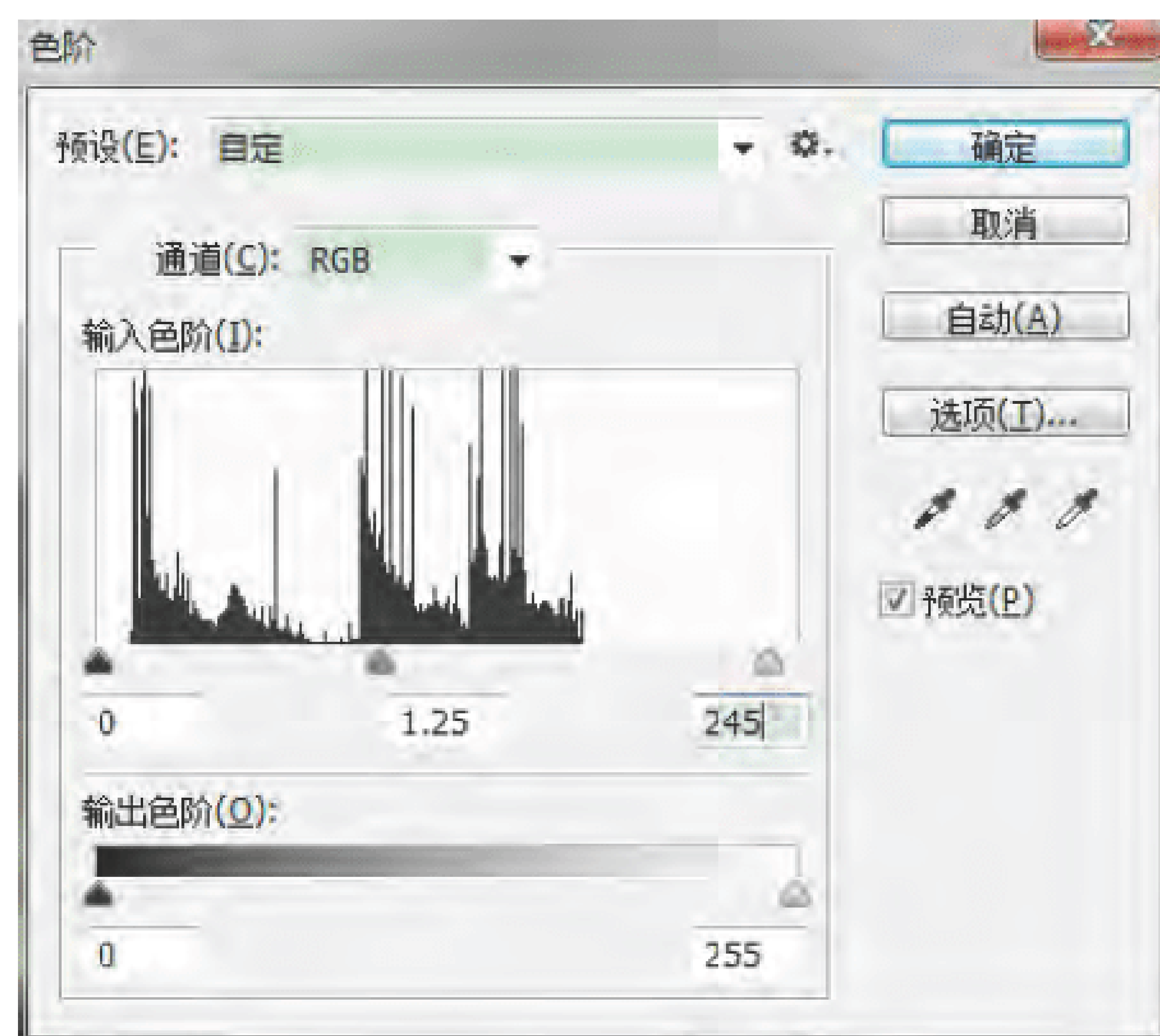



图 10-113

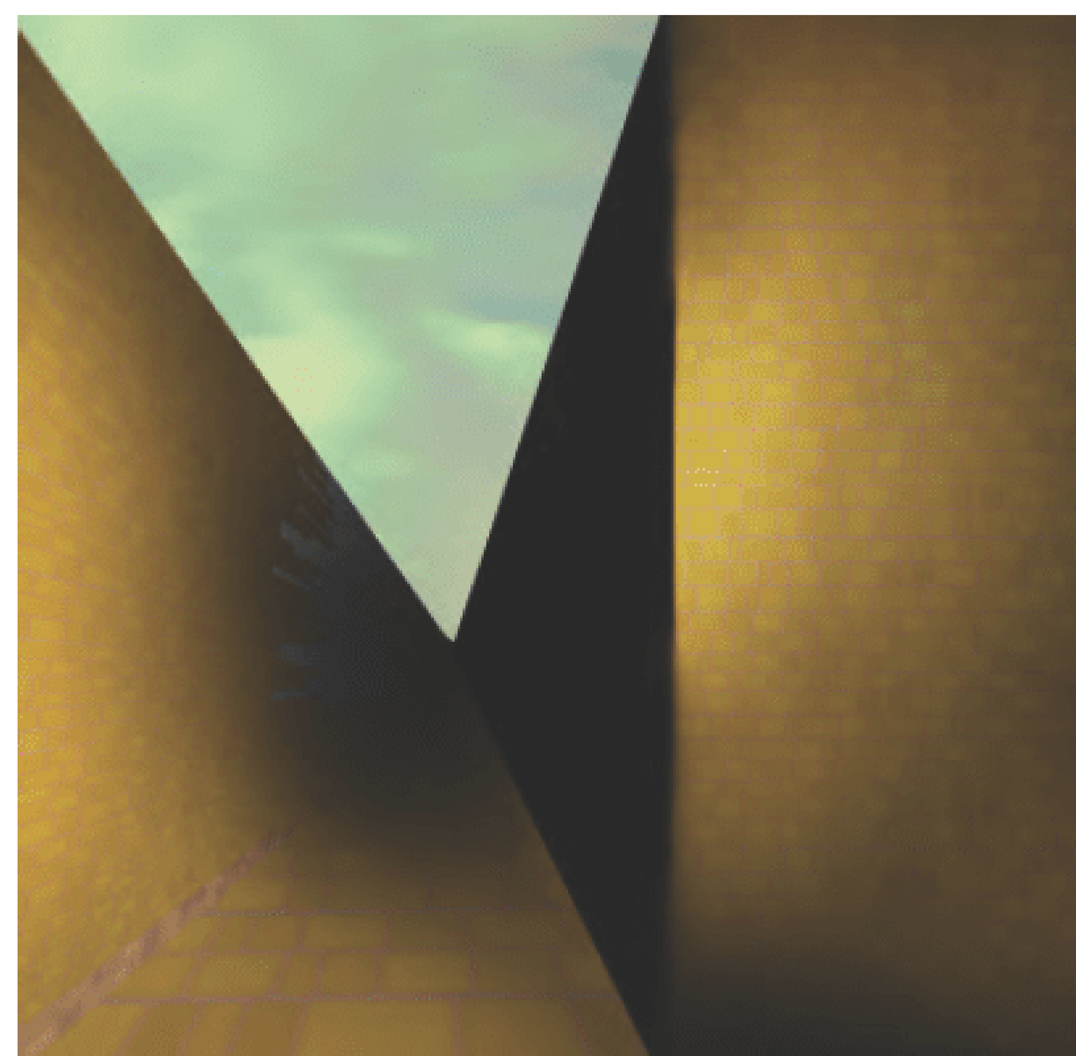


图 10-114



63 复制“墙体 副本 52”图层为“墙体 副本 55”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-115 所示。

64 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-116 所示。

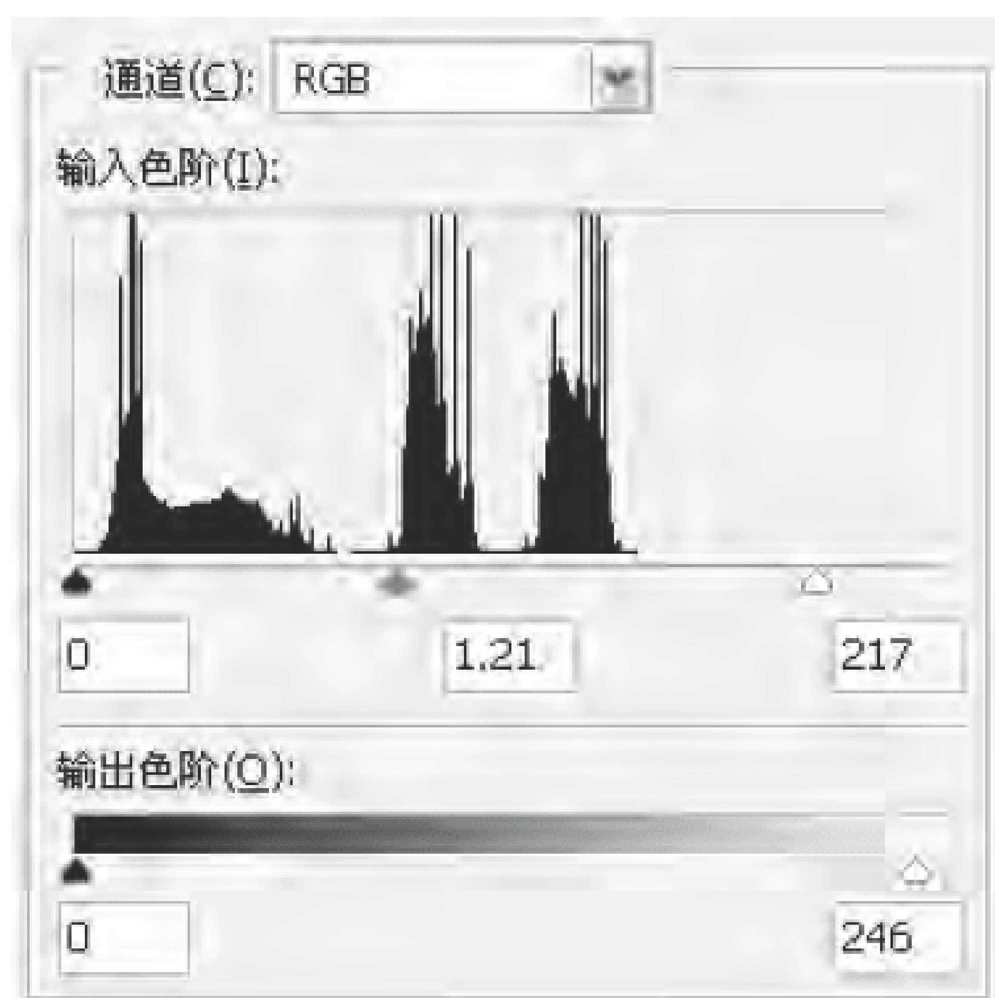



图 10-115

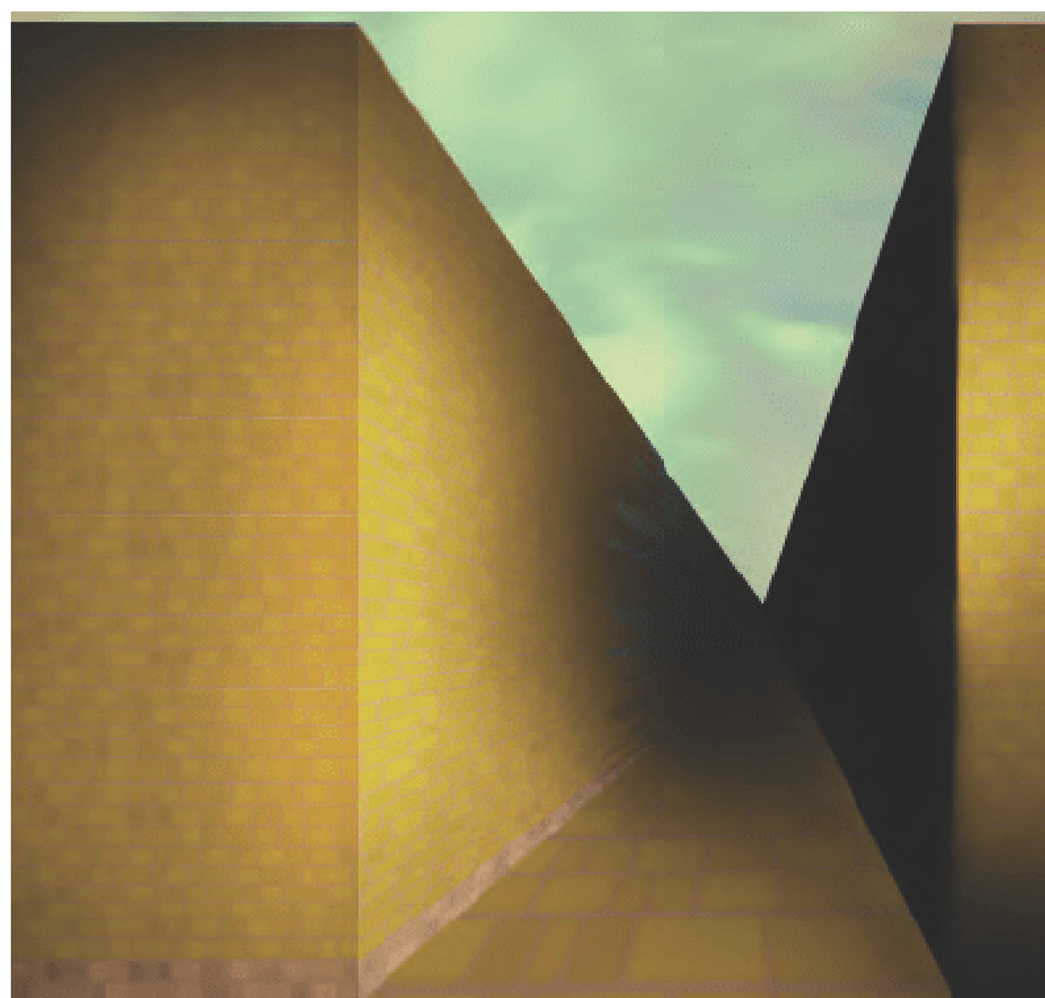


图 10-116

65 单击套索工具，在图像上创建选区，如图 10-117 所示。

66 选择“选择”→“修改”→“羽化”命令，在弹出的对话框中设置“羽化半径”为 30 像素，如图 10-118 所示，完成后单击“确定”按钮。

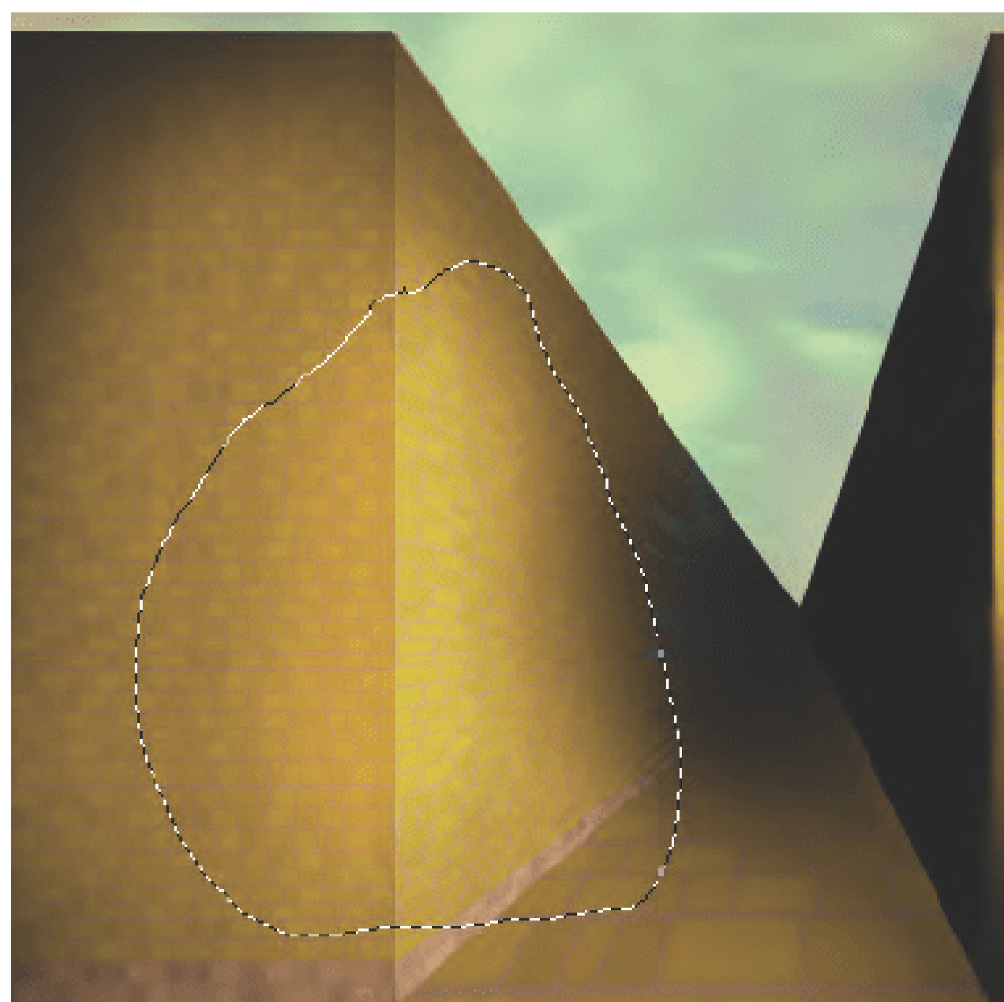


图 10-117




图 10-118

67 复制“墙体 副本 50”图层为“墙体 副本 56”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-119 所示。

68 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-120 所示。

69 按住 Ctrl 键，选择“墙体 副本 55”和“墙体 副本 56”图层，如图 10-121 所示。

70 按 Ctrl+E 快捷键，合并图层，得到“墙体 副本 55”图层，如图 10-122 所示。

71 单击套索工具，在图像上创建选区，如图 10-123 所示。

72 选择“选择”→“修改”→“羽化”命令，在弹出的对话框中设置“羽化半径”为 40 像素，如图 10-124 所示，完成后单击“确定”按钮。




图 10-119

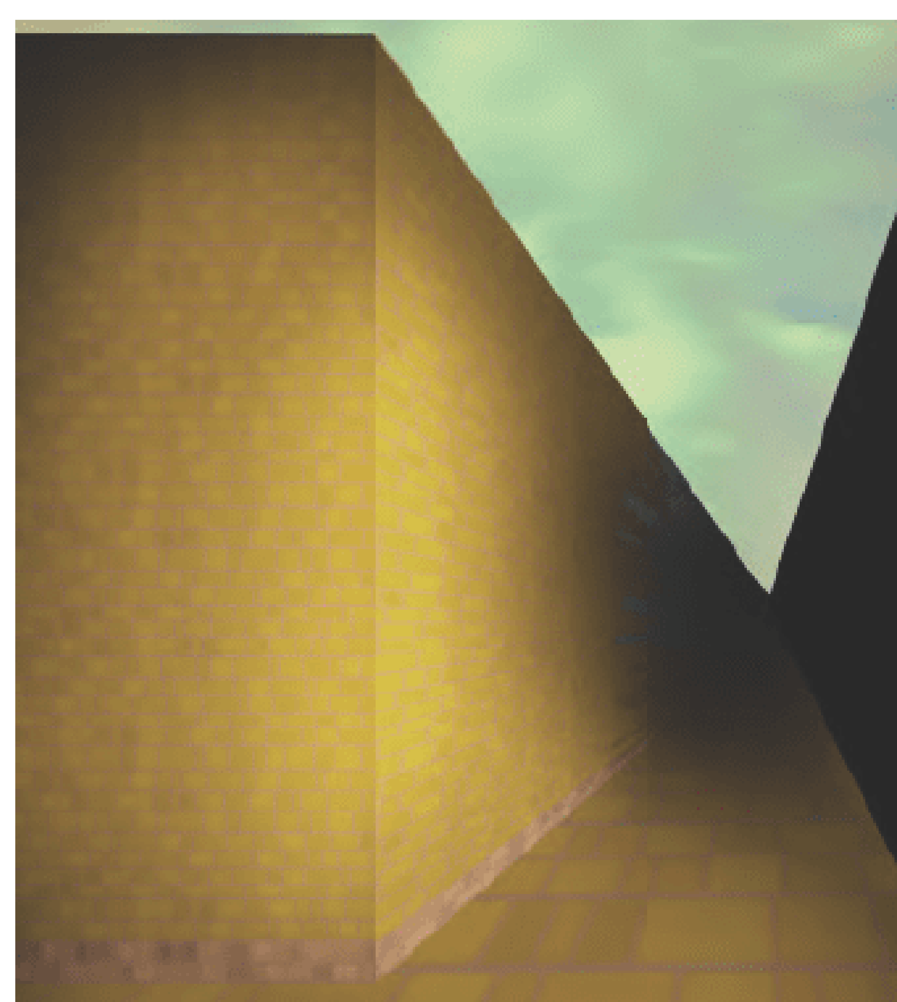


图 10-120




图 10-121

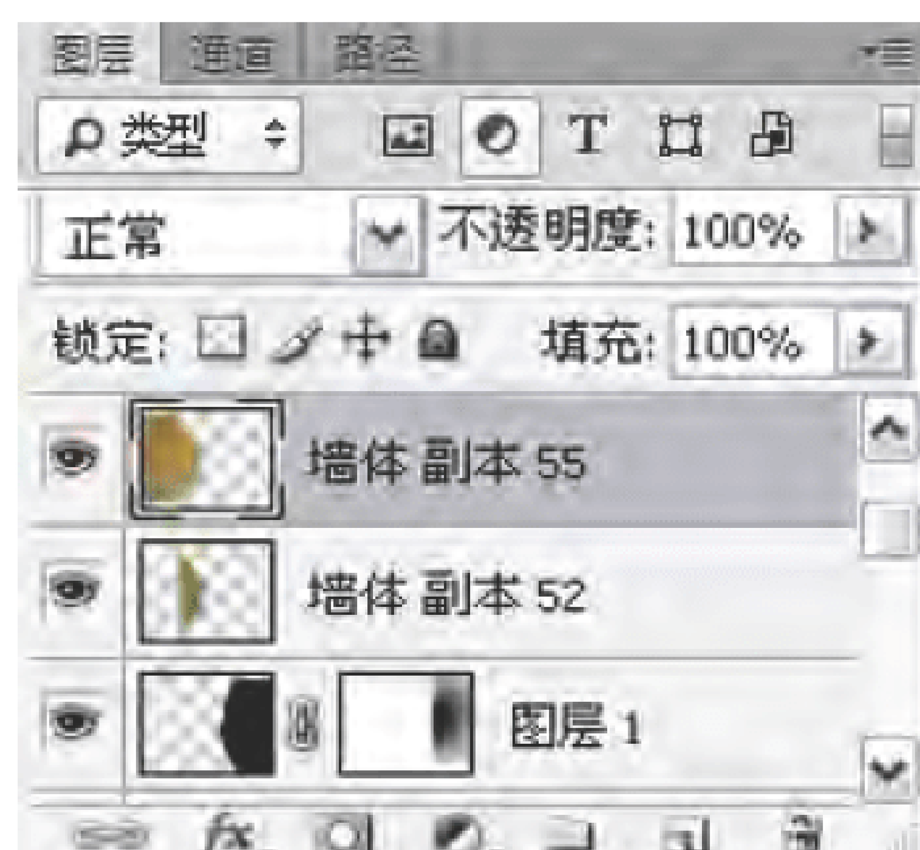



图 10-122

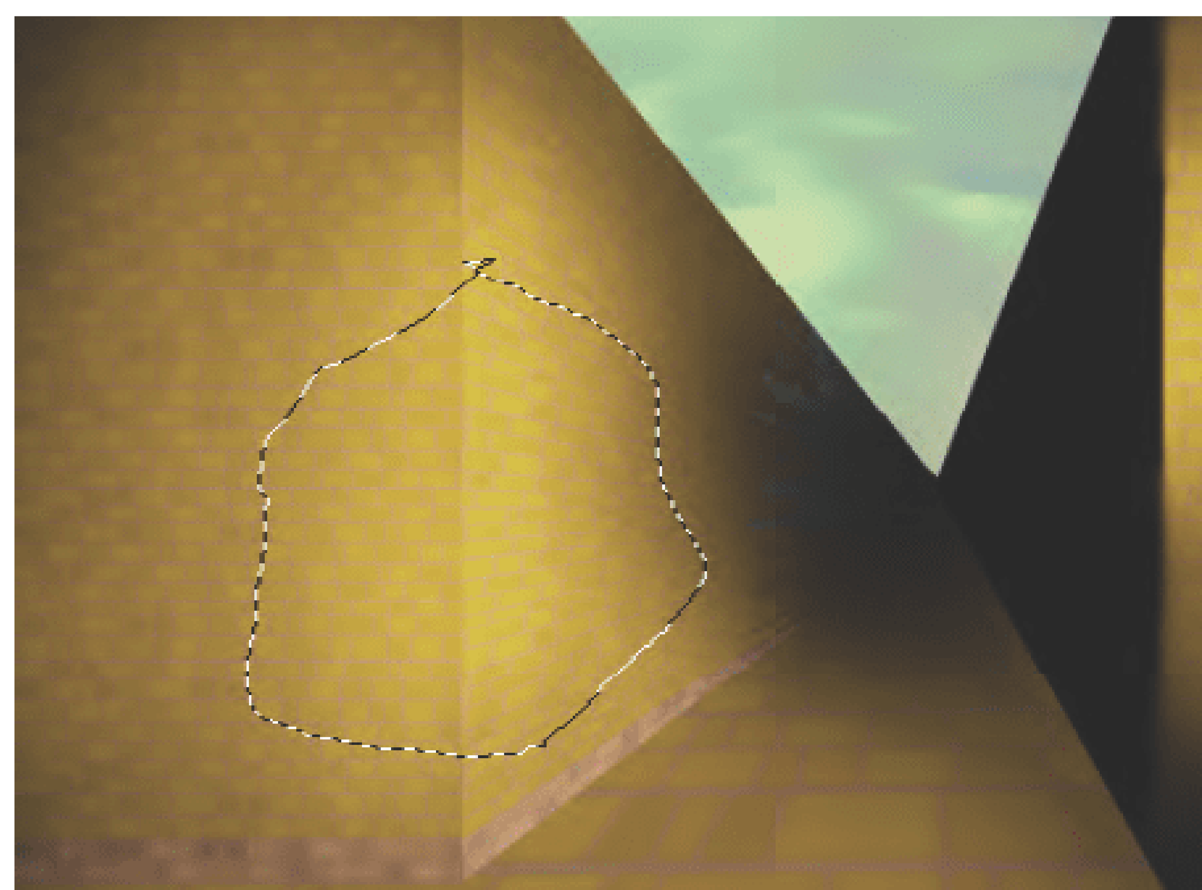


图 10-123




图 10-124

**73** 选择“墙体 副本 55”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-125 所示。

**74** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-126 所示。

**75** 选择“墙体 副本 55”图层，执行“图像”→“调整”→“可选颜色”命令，在弹出的对话框中的“颜色”下拉列表框中分别选择“黄色”和“中性色”，在各自的调板中分别设置各项参数，如图 10-127 和图 10-128 所示。



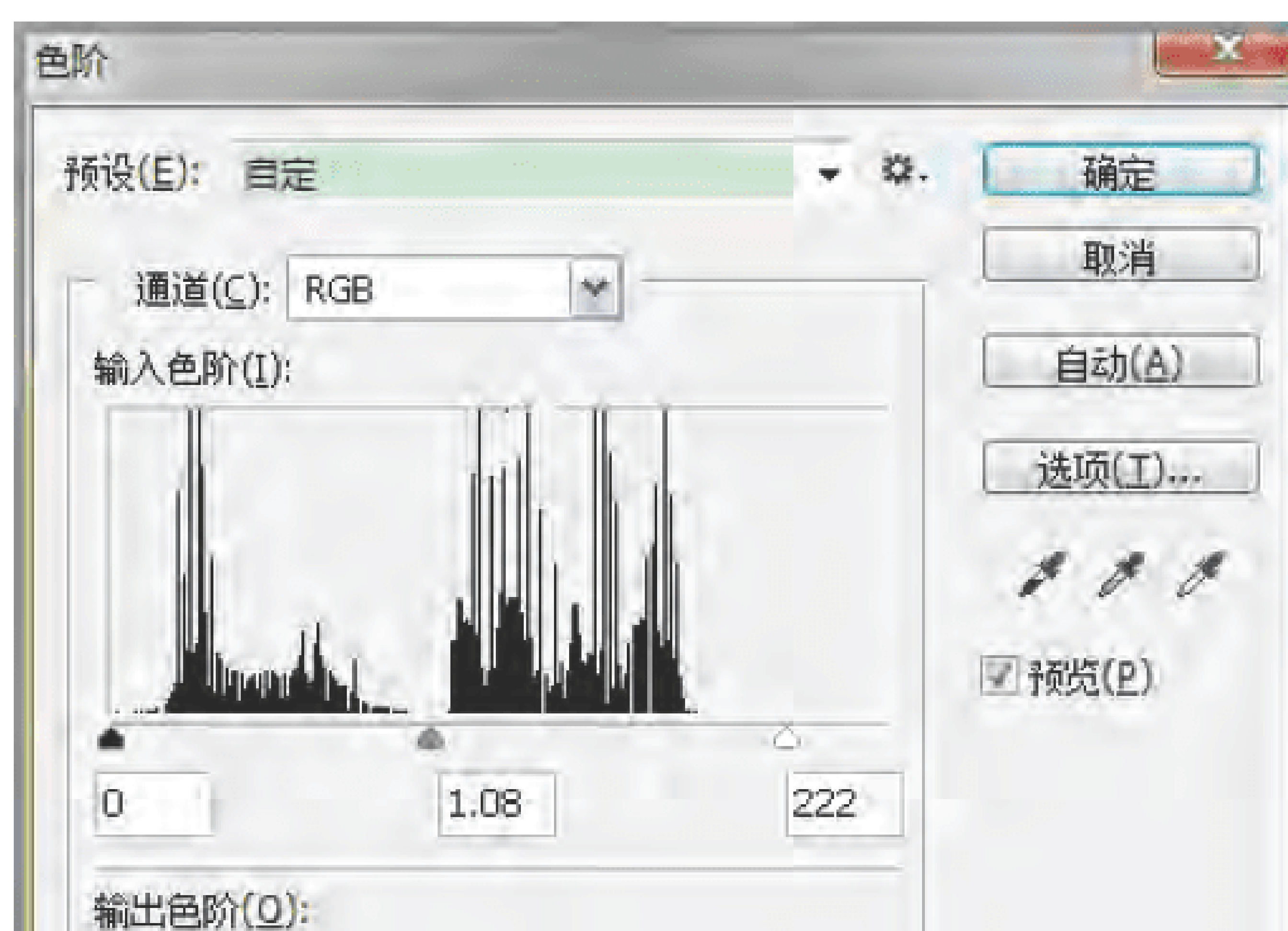



图 10-125

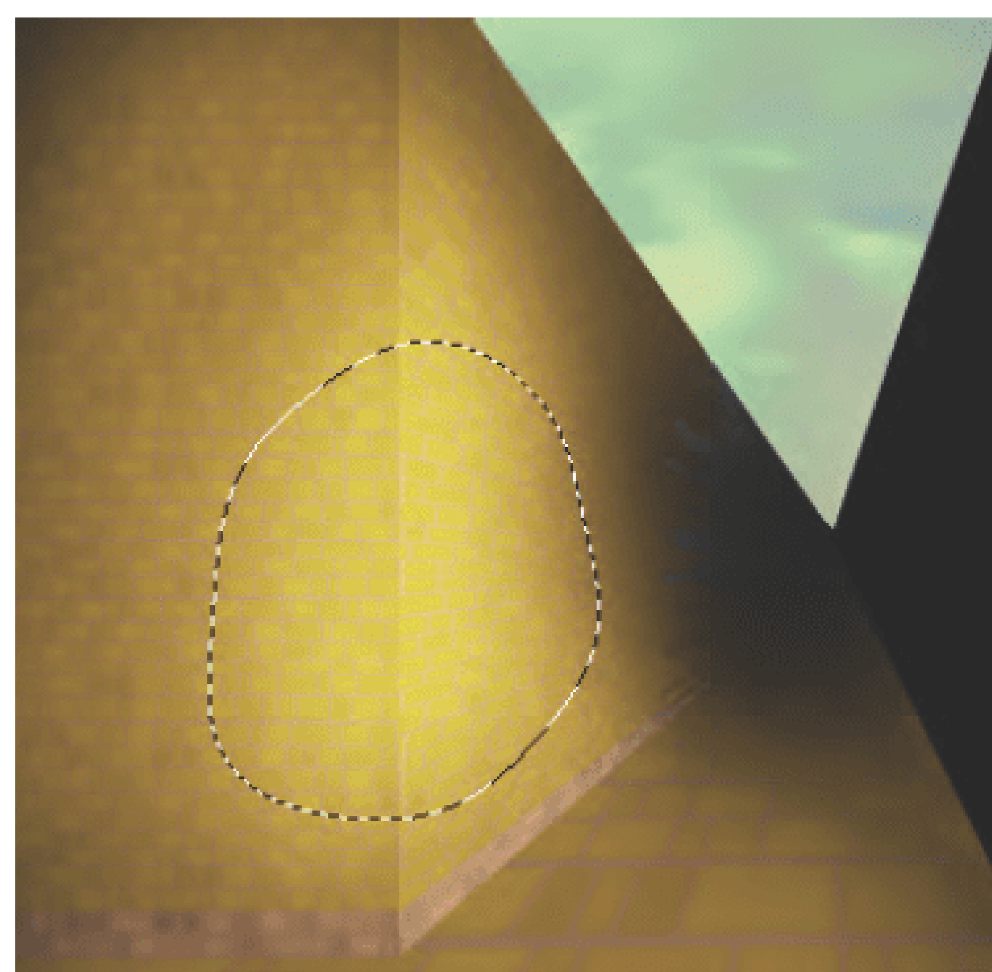


图 10-126

**76** 完成后单击“确定”按钮，按 Ctrl+D 快捷键，取消选区，效果如图 10-129 所示。

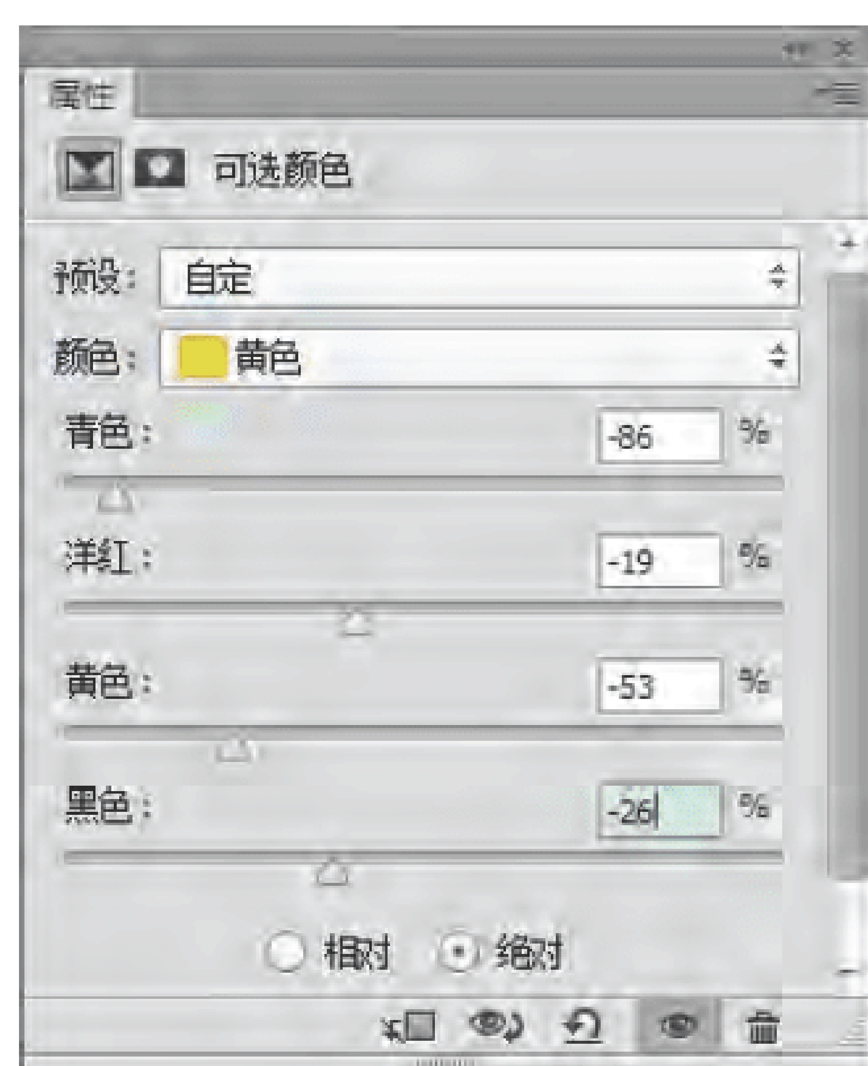



图 10-127




图 10-128

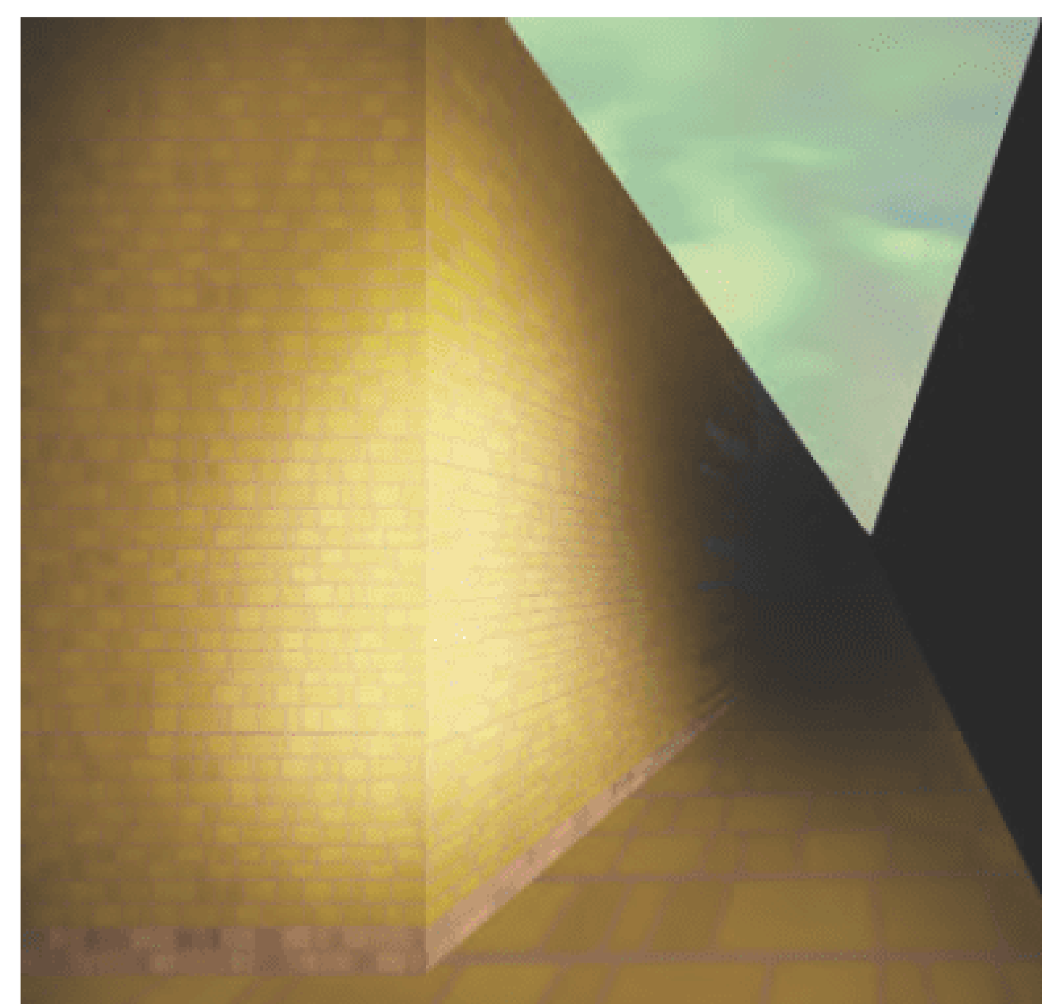


图 10-129

**77** 按住 Ctrl 键选择“选取颜色 1”图层以上的所有图层，如图 10-130 所示。

**78** 将所选图层拖移至“创建新组”按钮 ，得到“组 1”图层，复制“组 1”图层为“组 1 副本”图层，选择所有图层，如图 10-131 所示。




图 10-130




图 10-131

**79** 按 Ctrl+E 快捷键合并图层，得到“图层 3 副本”图层，最后隐藏“组 1”图层，如图 10-132 所示。

**80** 选择“图层 3 副本”图层，单击矩形选框工具，在图像上创建选区，如图 10-133 所示。

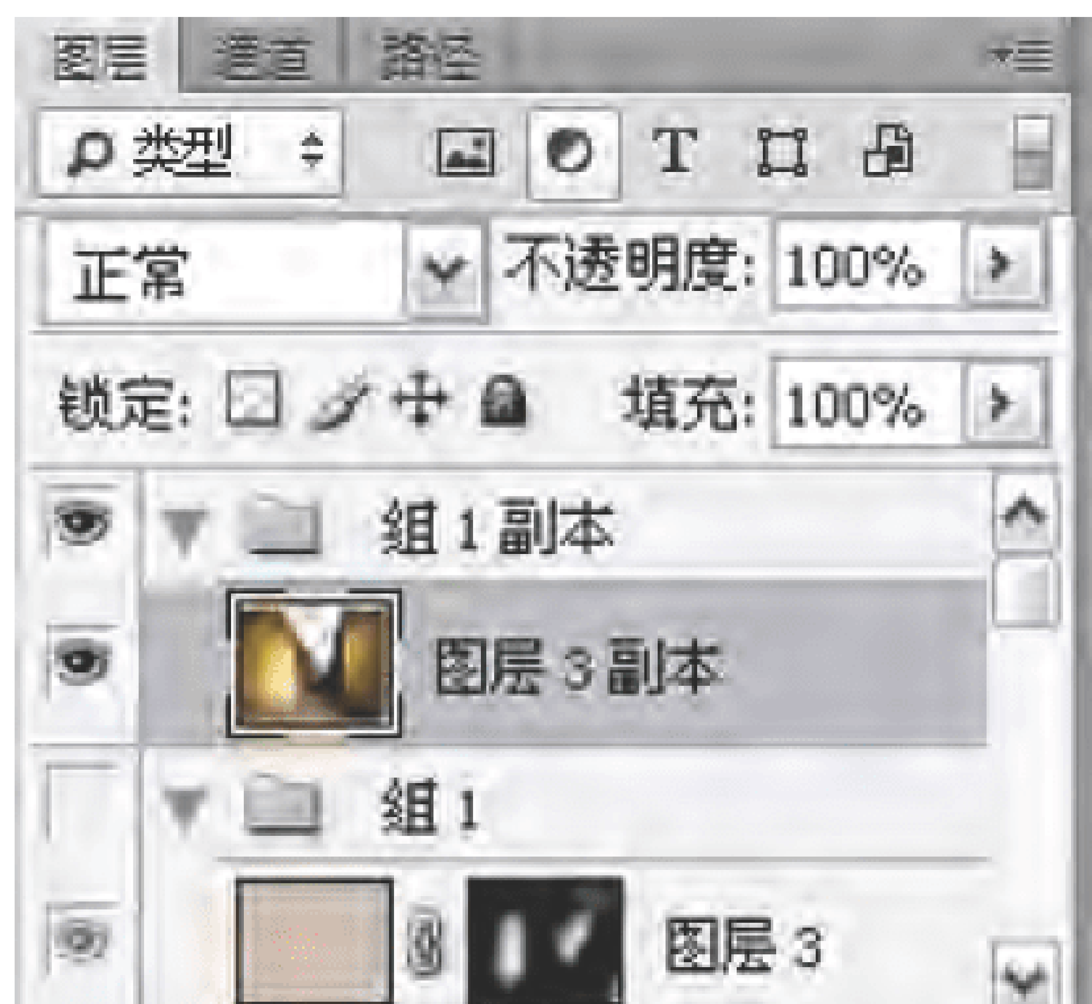



图 10-132

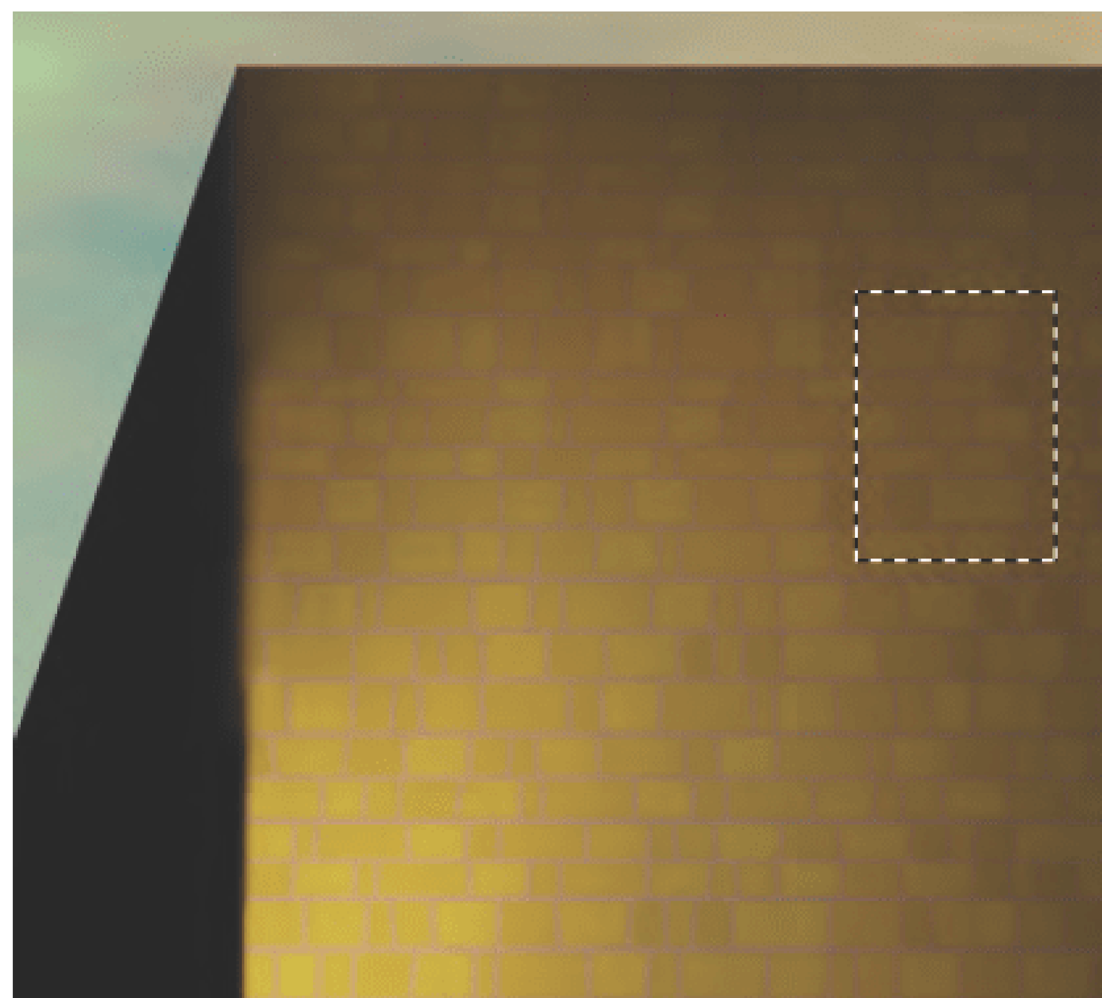


图 10-133

**81** 设置前景色为（R：46，G：39，B：30），按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，然后按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-134 所示。

**82** 单击矩形选框工具，再次在图像上创建选区，如图 10-135 所示。

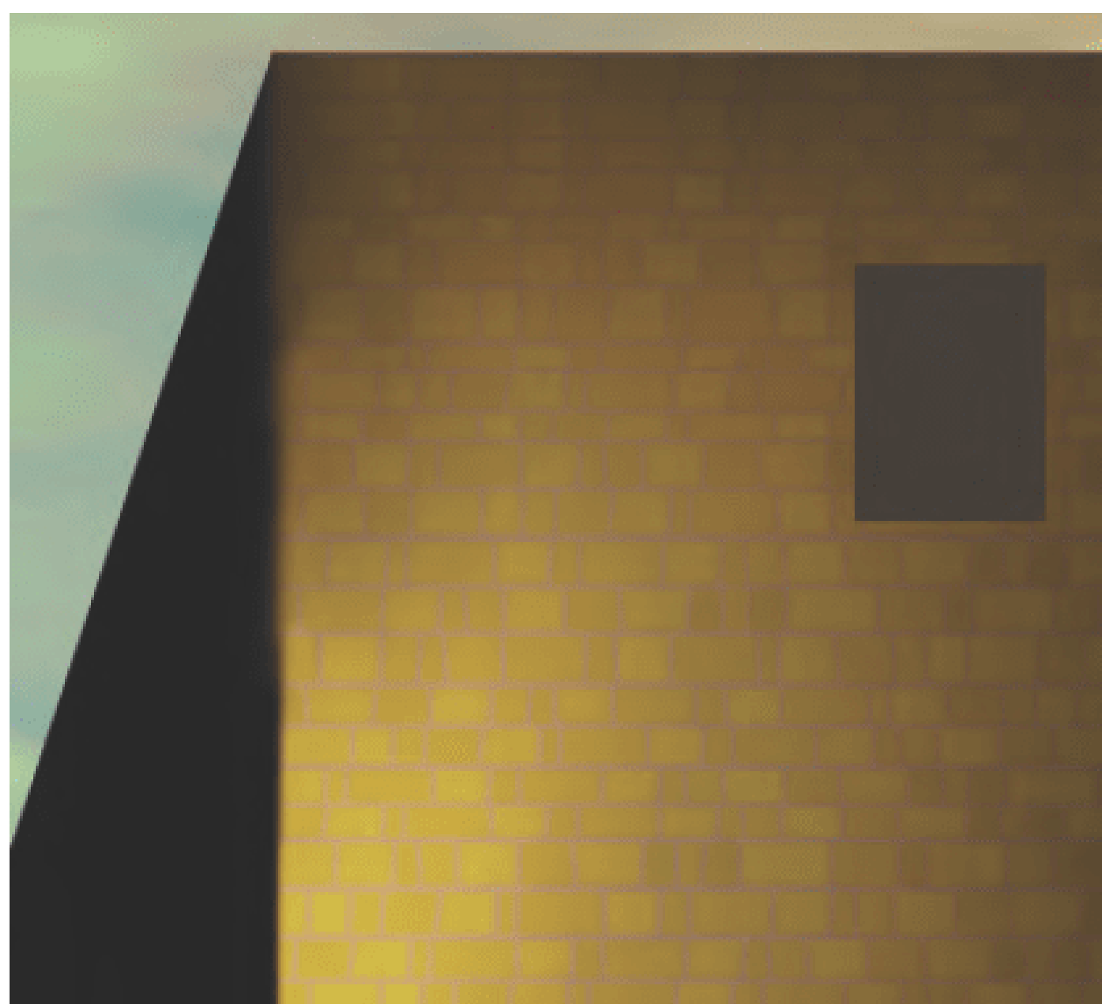


图 10-134

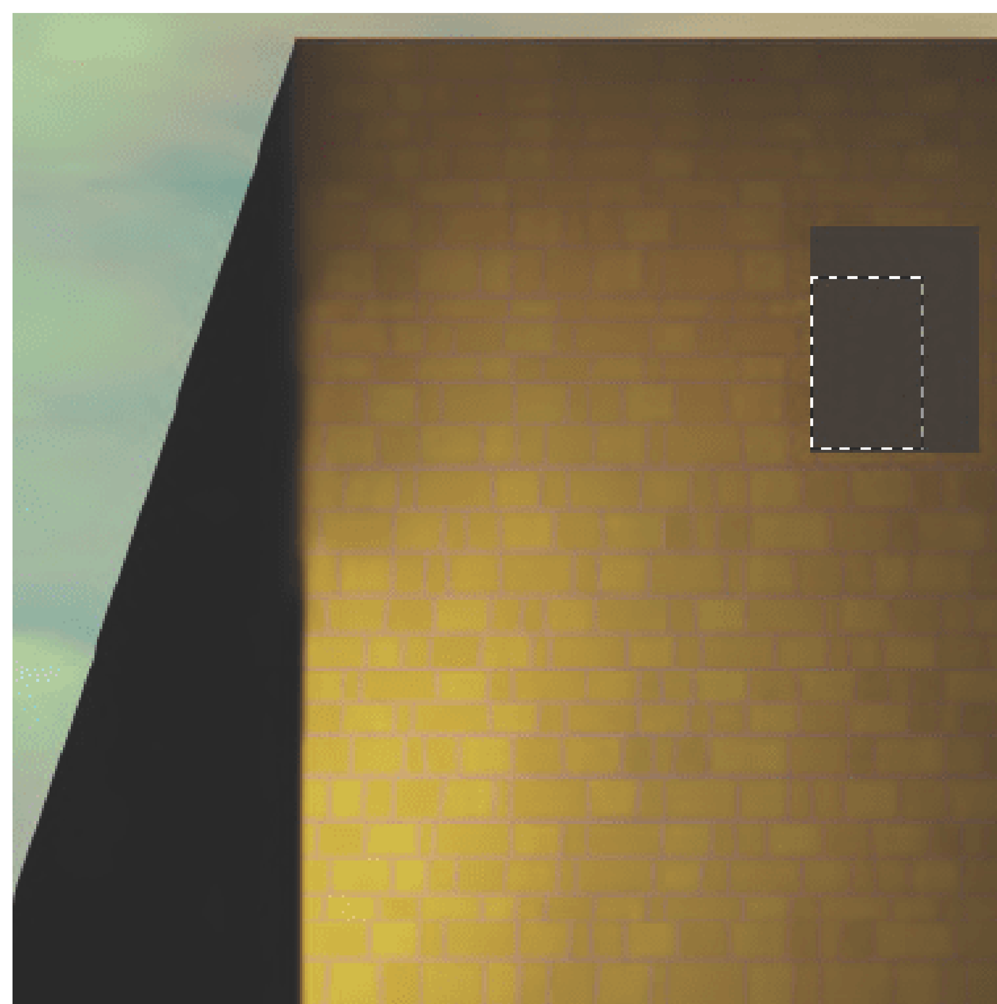


图 10-135

**83** 选择“图层 3 副本”图层，按 Delete 键删除选区颜色，然后按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-136 所示。

**84** 单击矩形选框工具，按住 Shift 键在图像上创建选区，如图 10-137 所示。

**85** 选择“图层 3 副本”图层，按 Delete 键删除选区颜色，取消选区后如图 10-138 所示。

**86** 使用相同的方法创建选区并删除图像，效果如图 10-139 所示。

**87** 选择“图层 3 副本”图层，单击多边形套索工具，按住 Shift 键在图像上创建选区，如图 10-140 所示。

**88** 按 Ctrl+M 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数降低图像的明度，如图 10-141 所示。



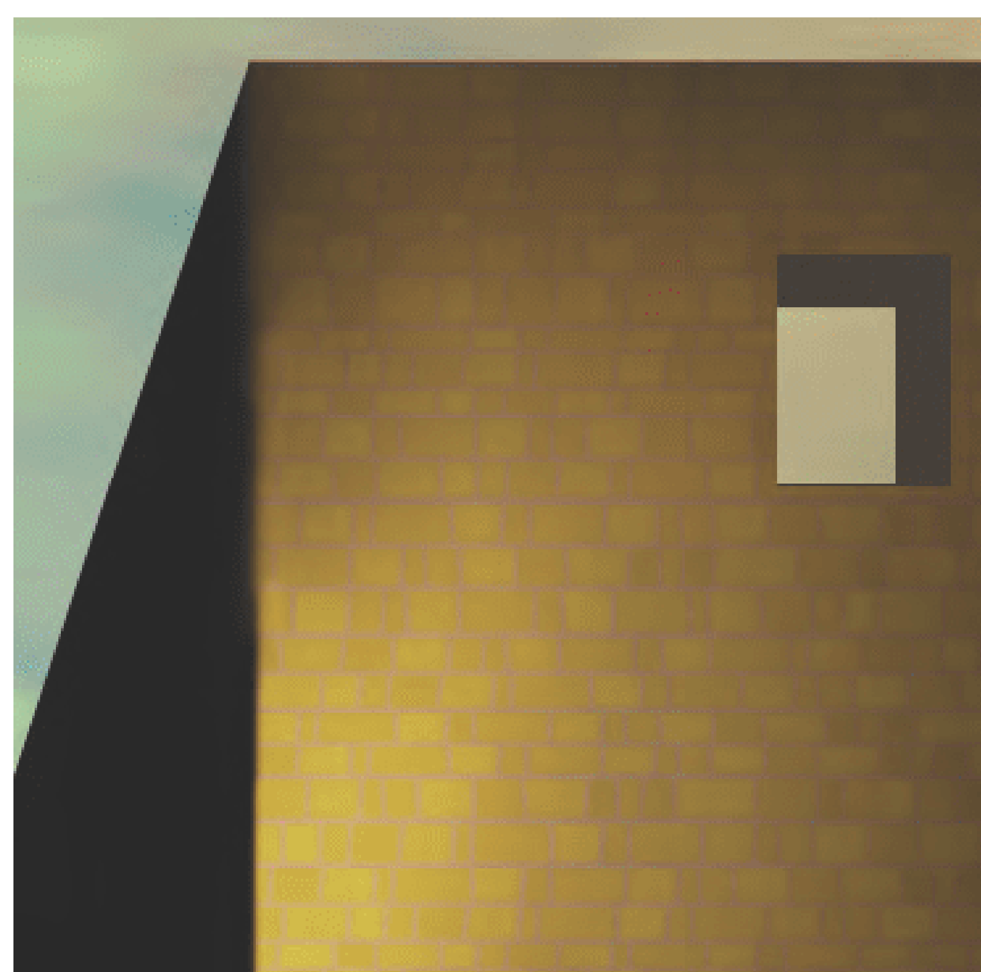


图 10-136



图 10-137

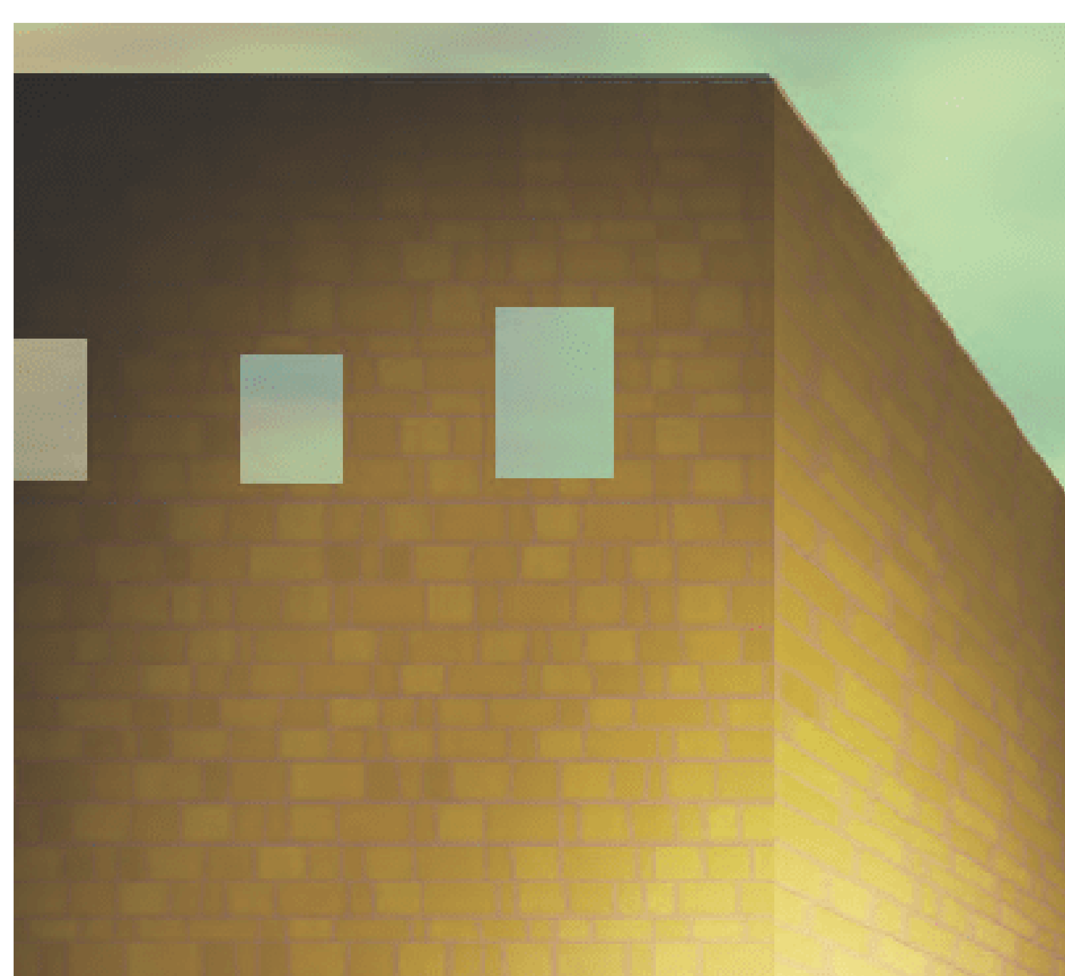


图 10-138

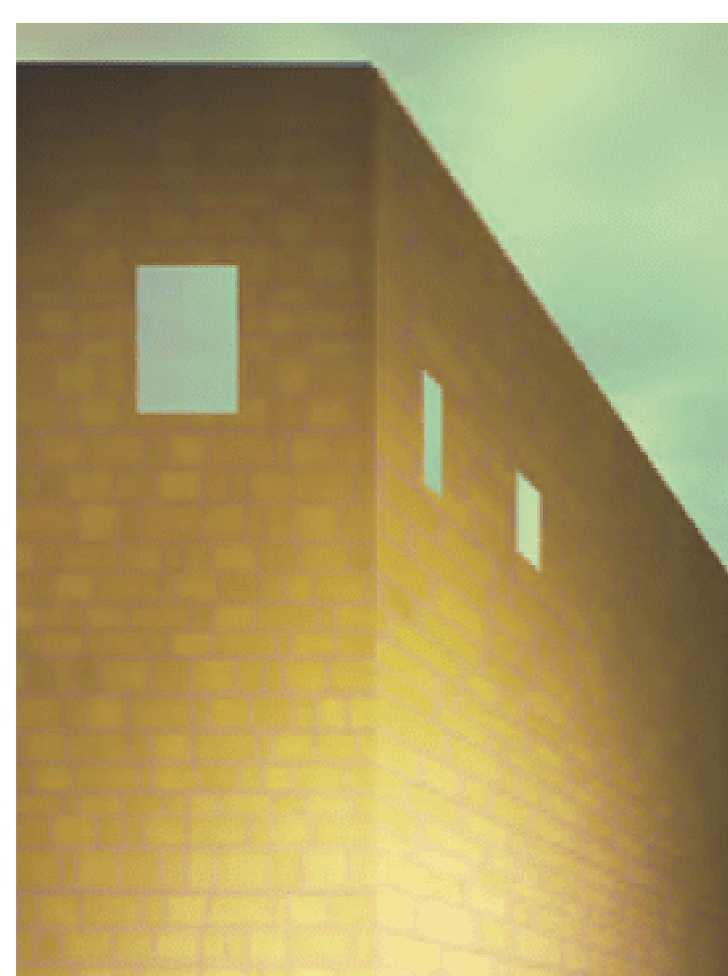


图 10-139



图 10-140

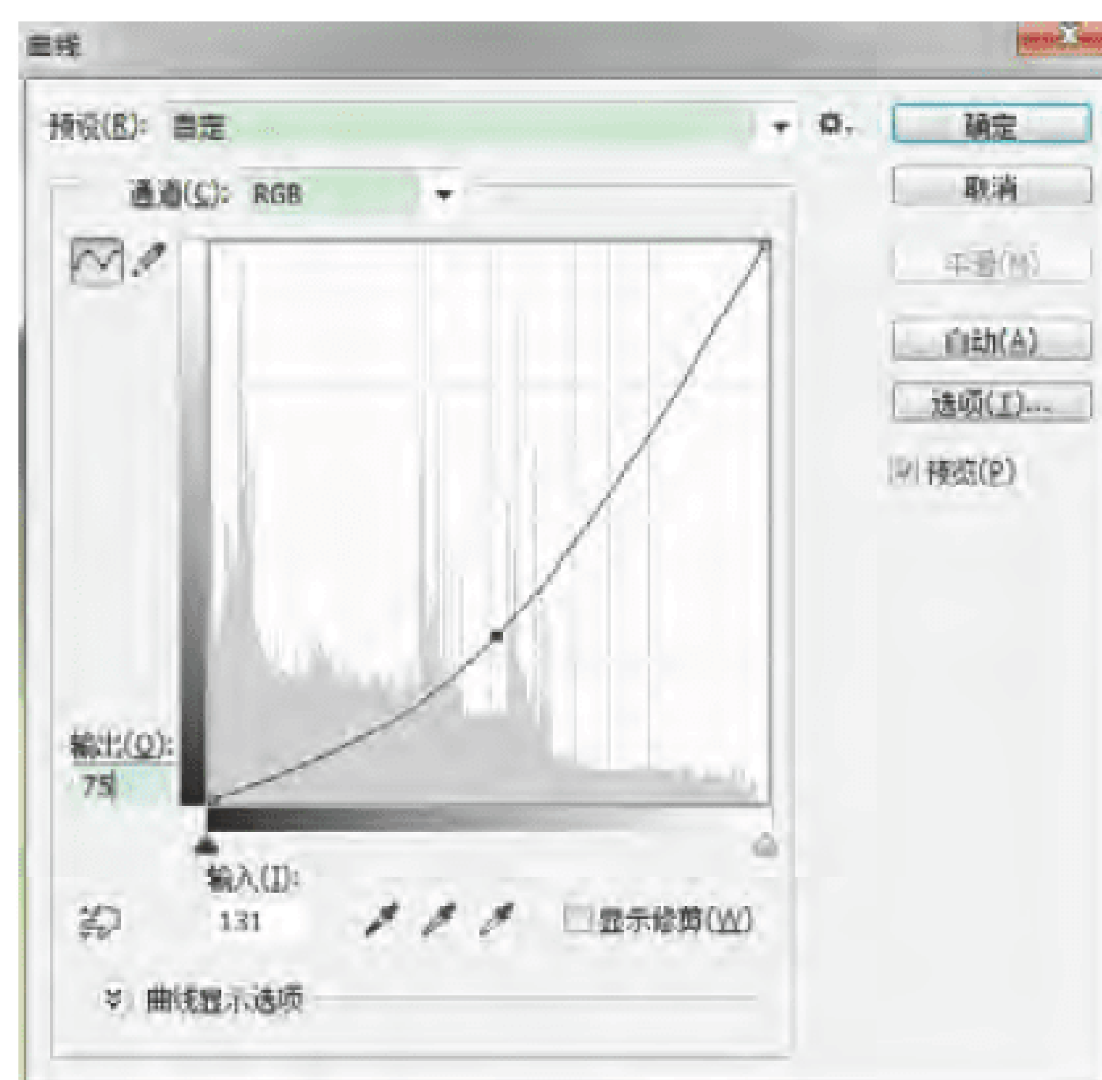



图 10-141

**89** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-142 所示。

**90** 选择“图层 3 副本”图层，单击多边形套索工具，使用相同的方法创建选区，如图 10-143 所示。

**91** 按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-144 所示。

**92** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-145 所示。

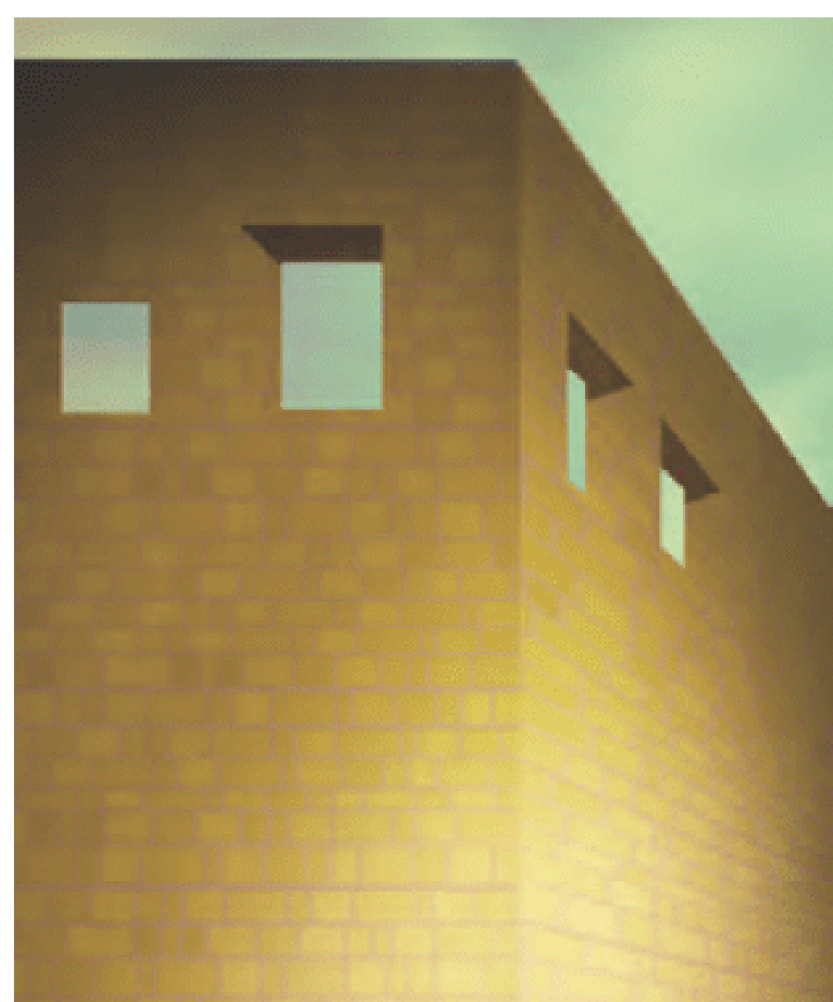


图 10-142

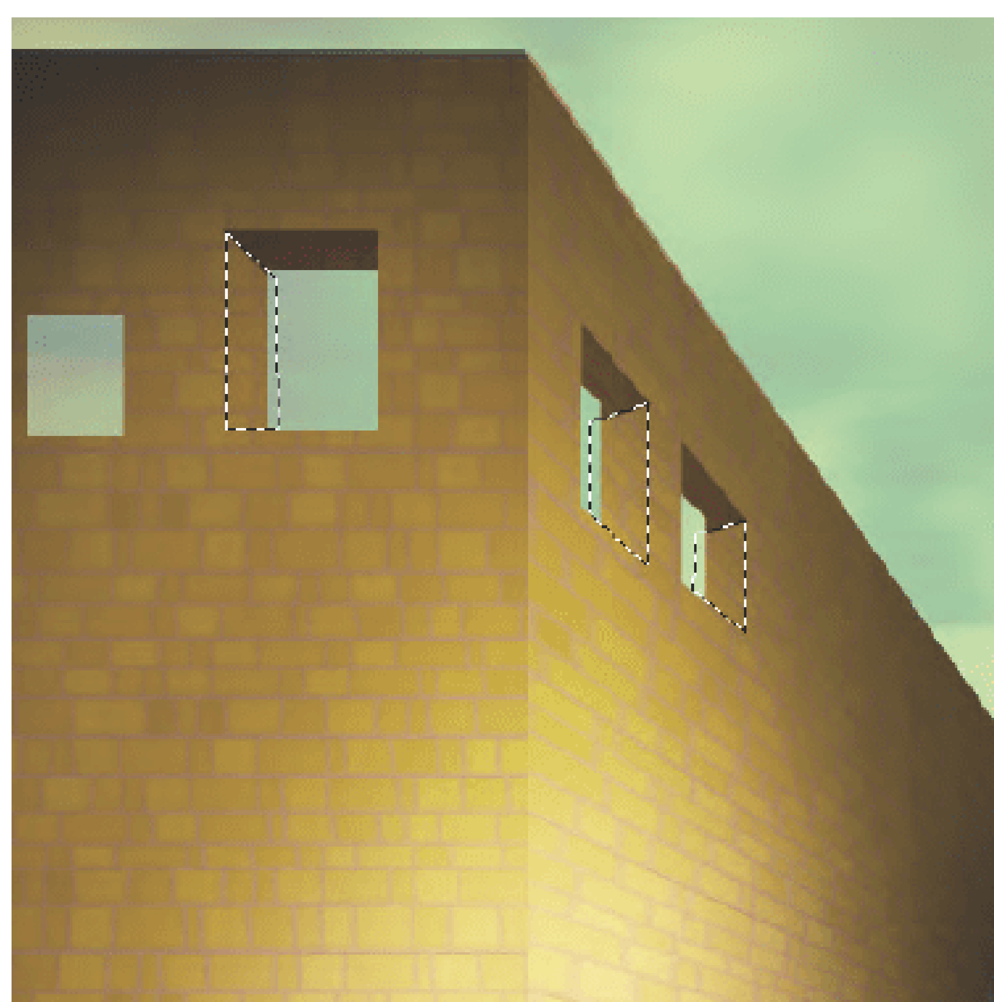


图 10-143

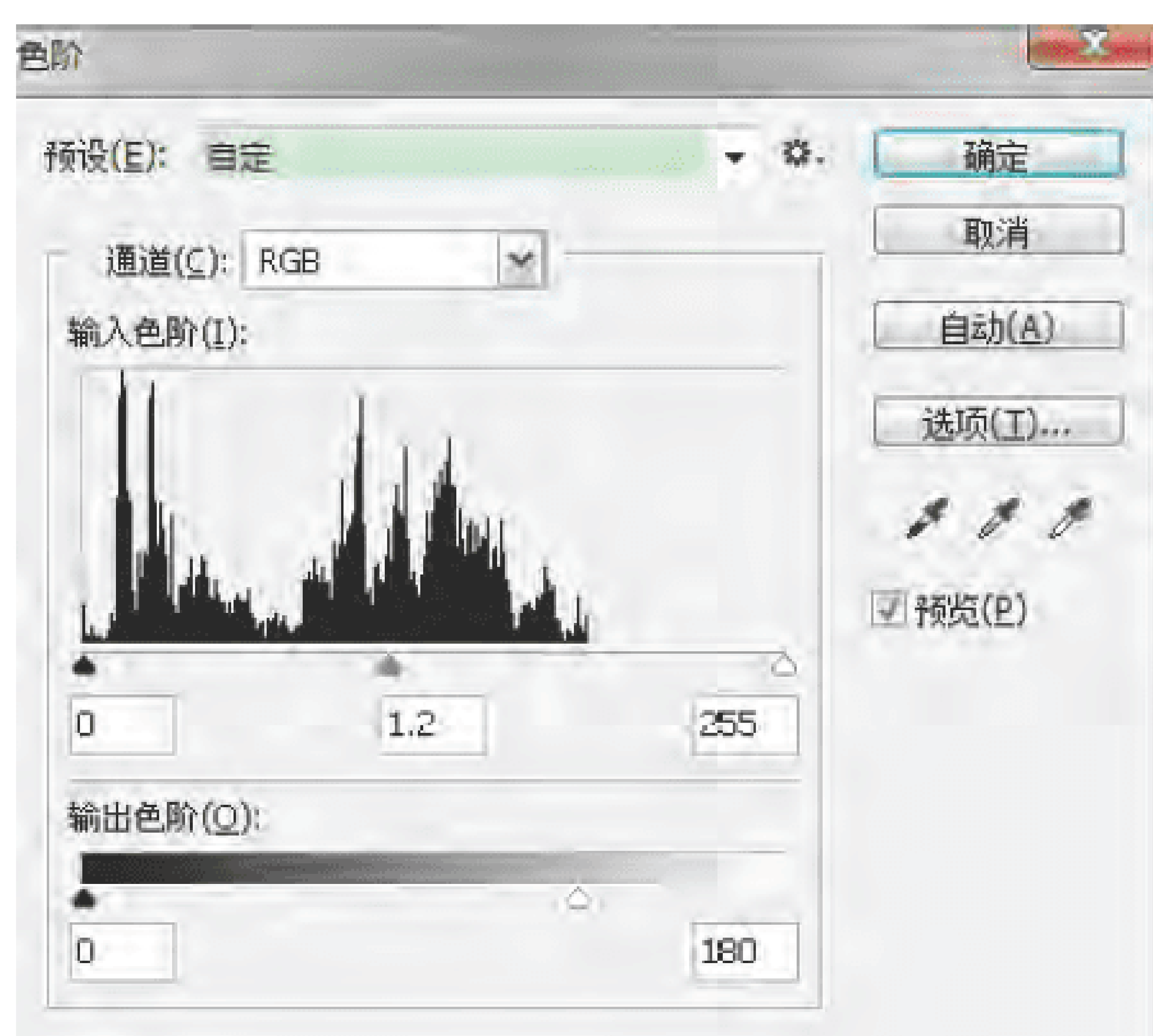



图 10-144

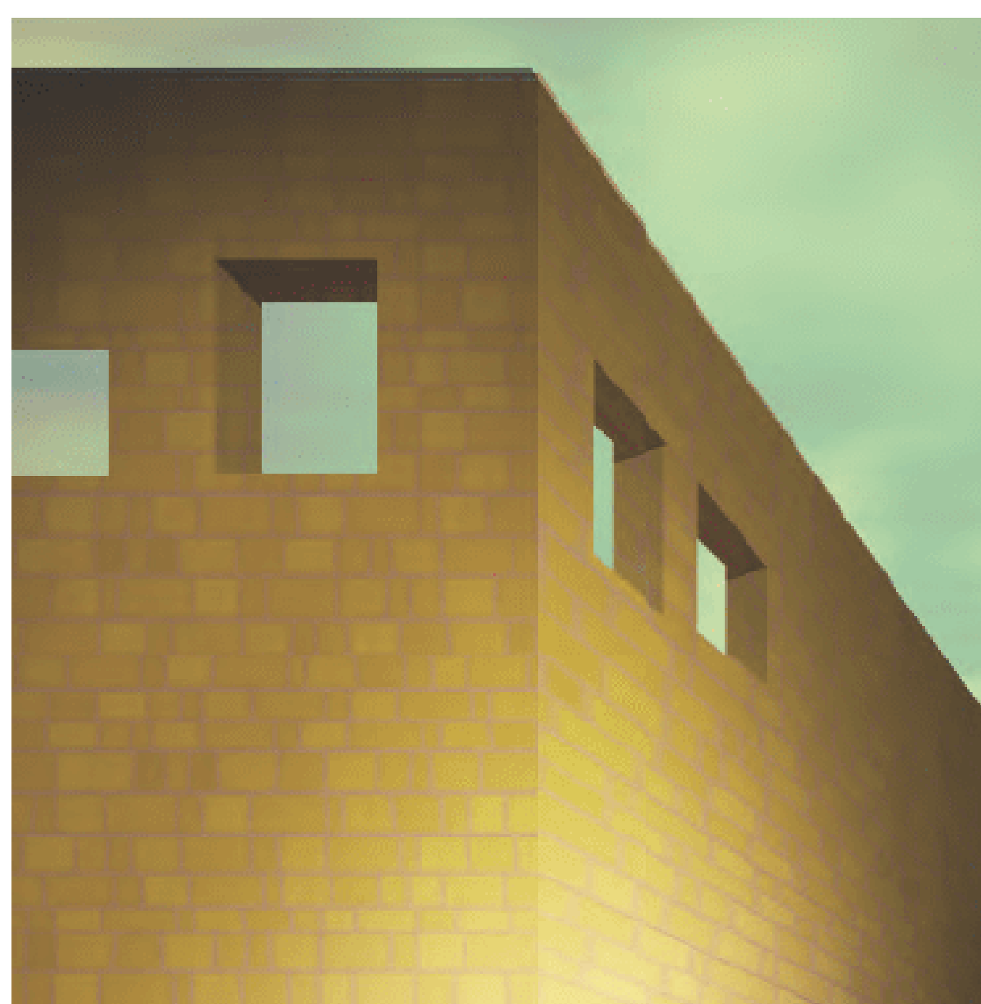


图 10-145

**93** 新建“图层 4”图层，使用钢笔工具绘制图像的轮廓，按 Ctrl+Enter 快捷键将路径转换为选区，如图 10-146 所示。

**94** 设置前景色为“黑色”，按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-147 所示。



图 10-146

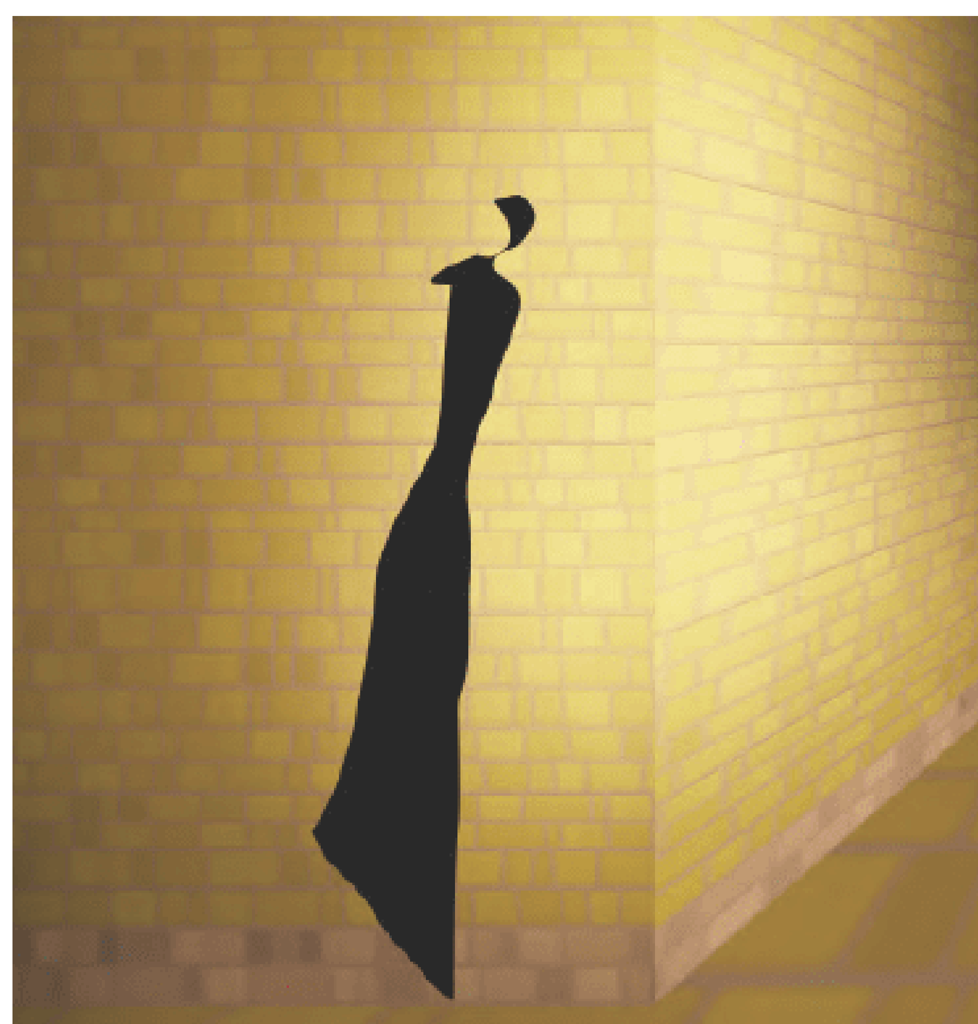


图 10-147



**95** 使用相同的方法绘制路径并填充，如图 10-148 所示。

**96** 单击钢笔工具，绘制图像的轮廓，如图 10-149 所示。

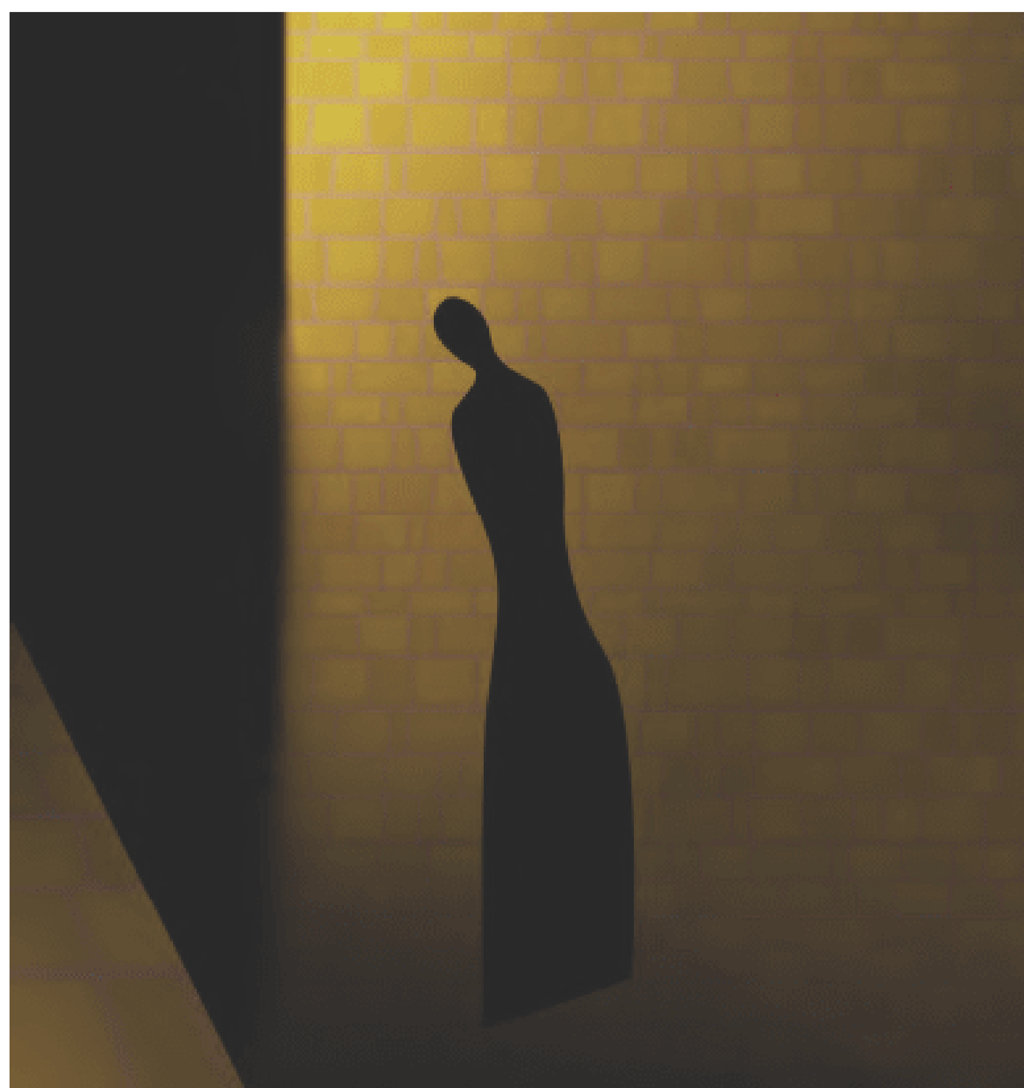


图 10-148

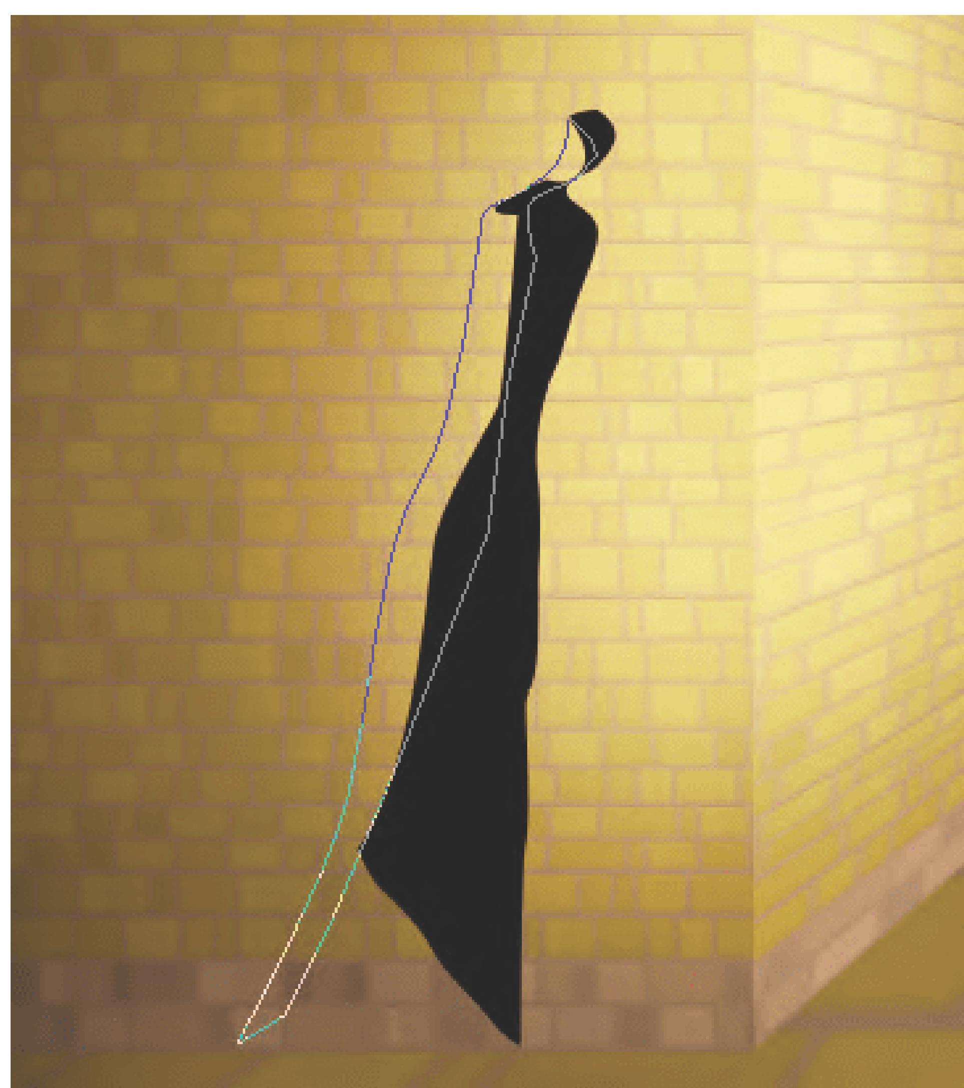


图 10-149

**97** 按 Ctrl+Enter 快捷键将路径转换为选区，如图 10-150 所示。

**98** 选择“图层 3 副本”图层，按 Ctrl+L 快捷键，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-151 所示。



图 10-150




图 10-151

**99** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-152 所示。

**100** 显示“组 1”图层，并隐藏除“墙体 副本 53”图层外的所有图层，如图 10-153 所示。

**101** 选择“图层 3 副本”图层，单击橡皮擦工具，擦除底部的图像，如图 10-154 所示。

### 3. 制作幕布

**01** 单击钢笔工具，绘制图像的轮廓，按 Ctrl+Enter 快捷键将路径转换为选区，新建“图层

5”图层，然后设置前景色为（R：250，G：75，B：48），按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，按 Ctrl+D 快捷键取消选区，如图 10-155 所示。


图 10-152

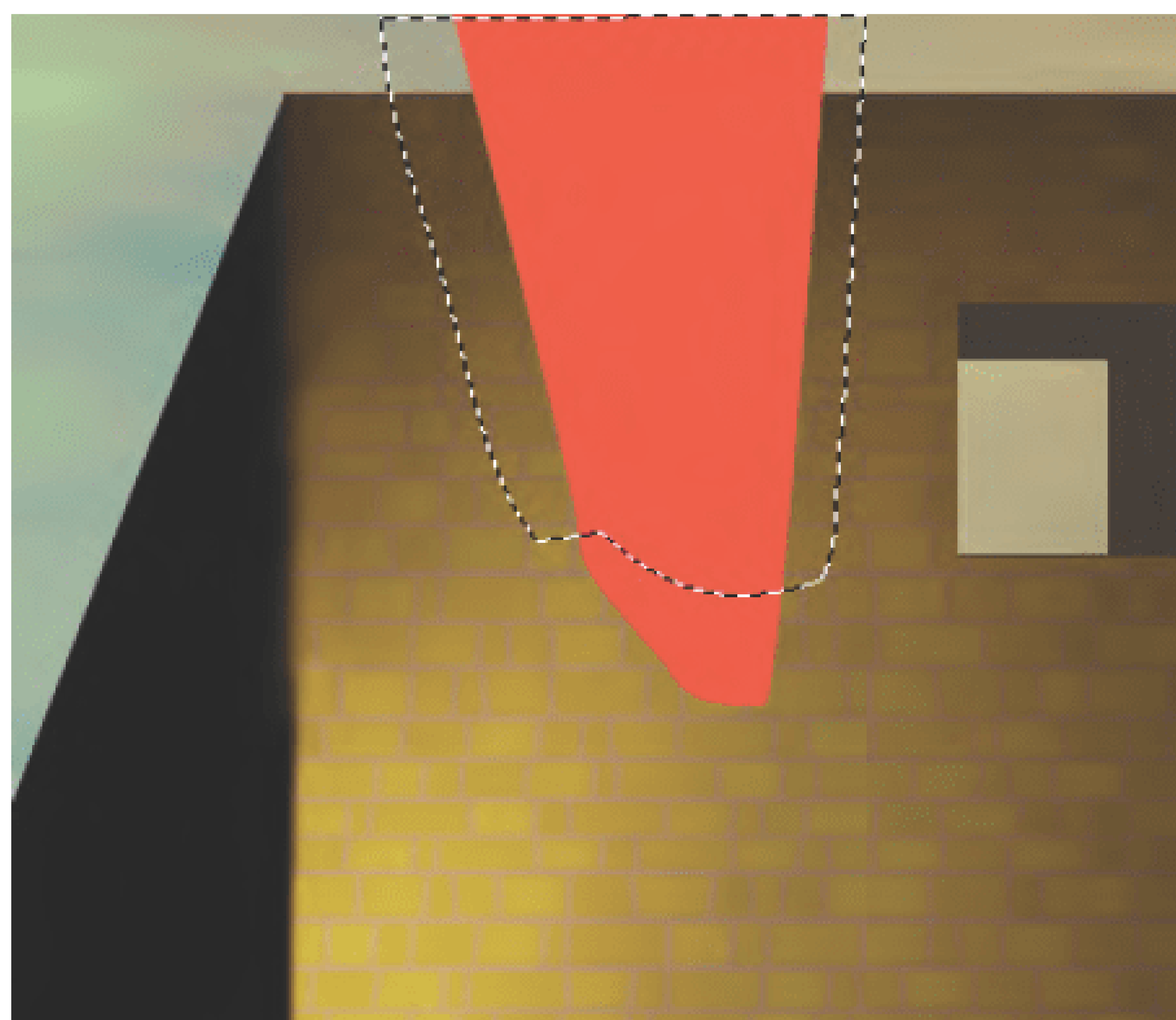


图 10-153


图 10-154

**02** 新建“图层 6”图层，使用相同的方法绘制路径并转换为选区，如图 10-156 所示。


图 10-155


图 10-156

**03** 填充选区颜色并取消选区，如图 10-157 所示。

**04** 新建“图层 7”图层，单击钢笔工具，绘制图像的轮廓并将路径转换为选区，设置前景色为（R：134，G：38，B：17），按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，取消选区，如图 10-158 所示。

**05** 选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为 2 像素，如图 10-159 所示。

**06** 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-160 所示。

**07** 新建“图层 8”图层，设置前景色为（R：86，G：50，B：32），单击钢笔工具，使用相同的方法绘制图像的轮廓并将路径转换为选区，按 Alt+Delete 快捷键填充选区颜色，取消选区，如图 10-161 所示。



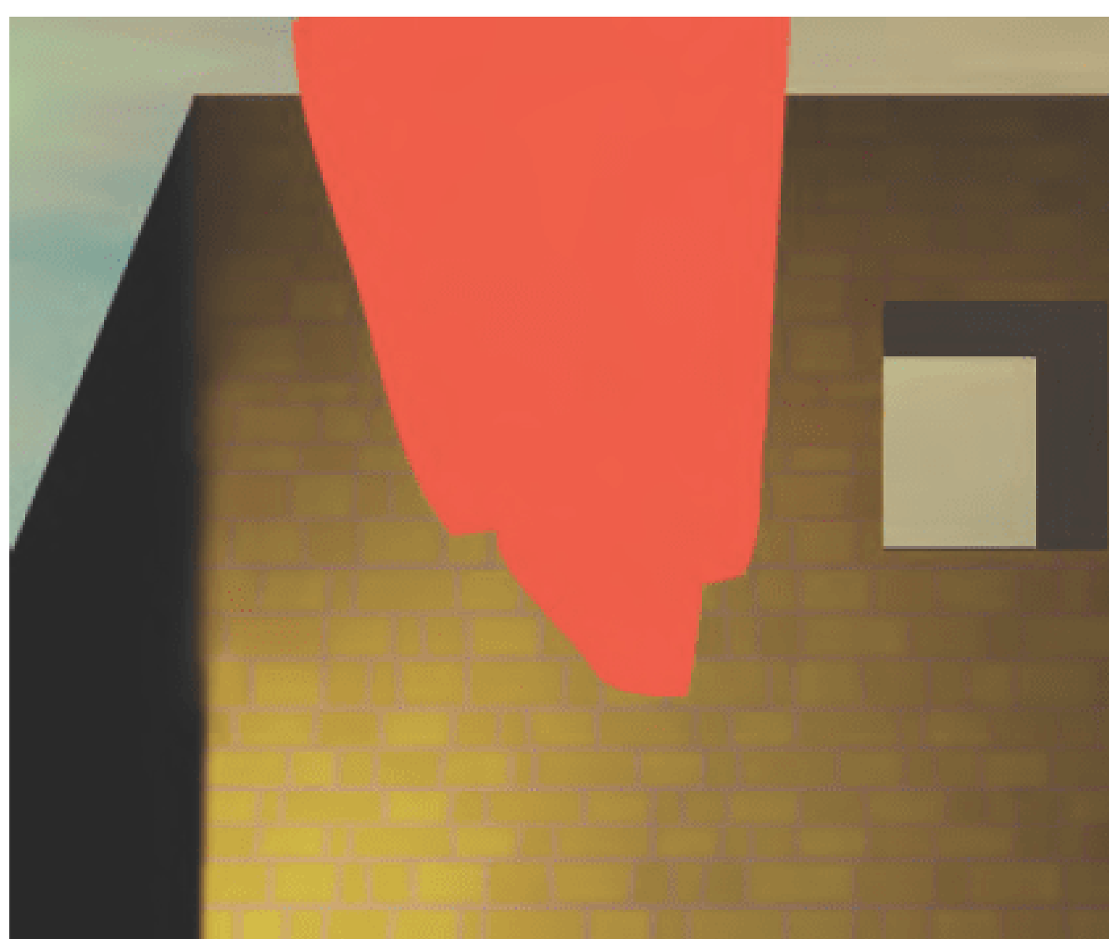


图 10-157

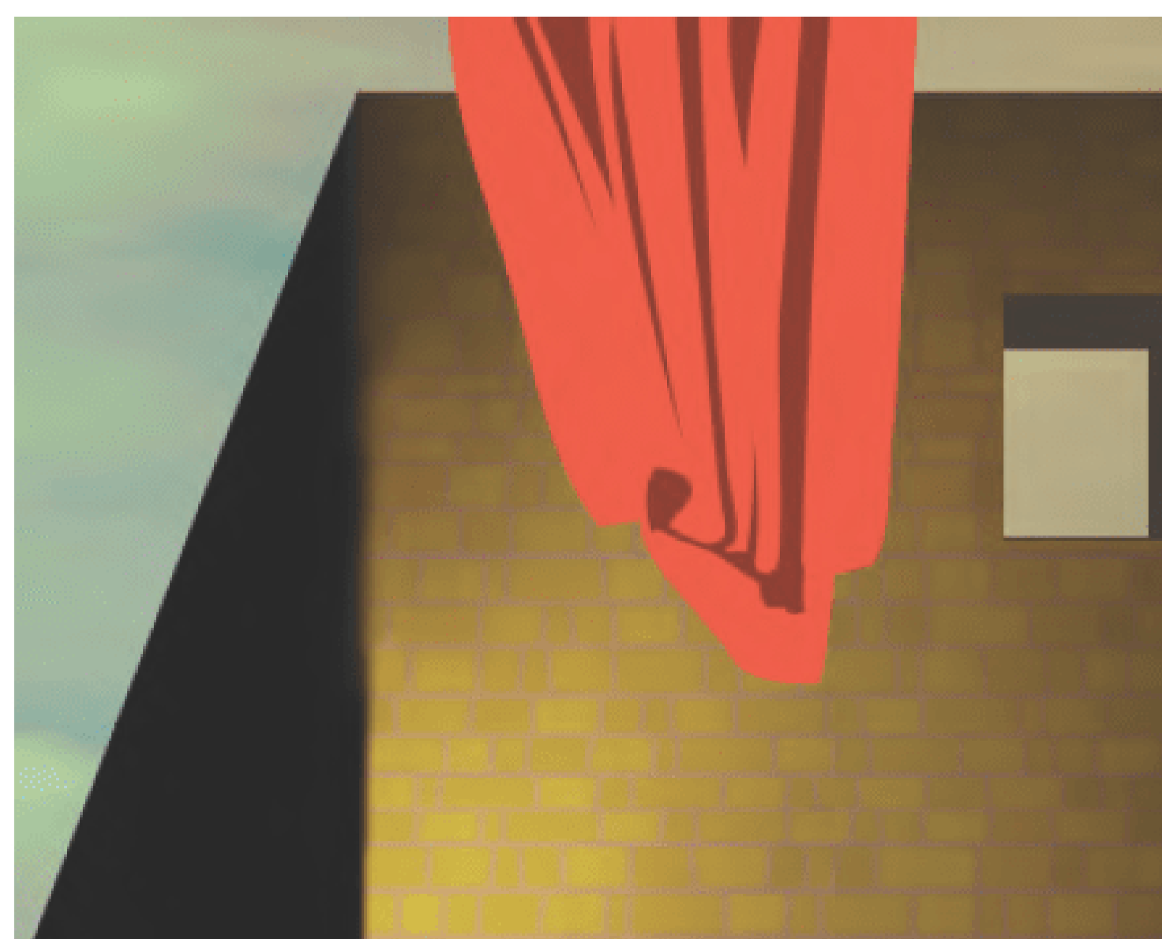


图 10-158

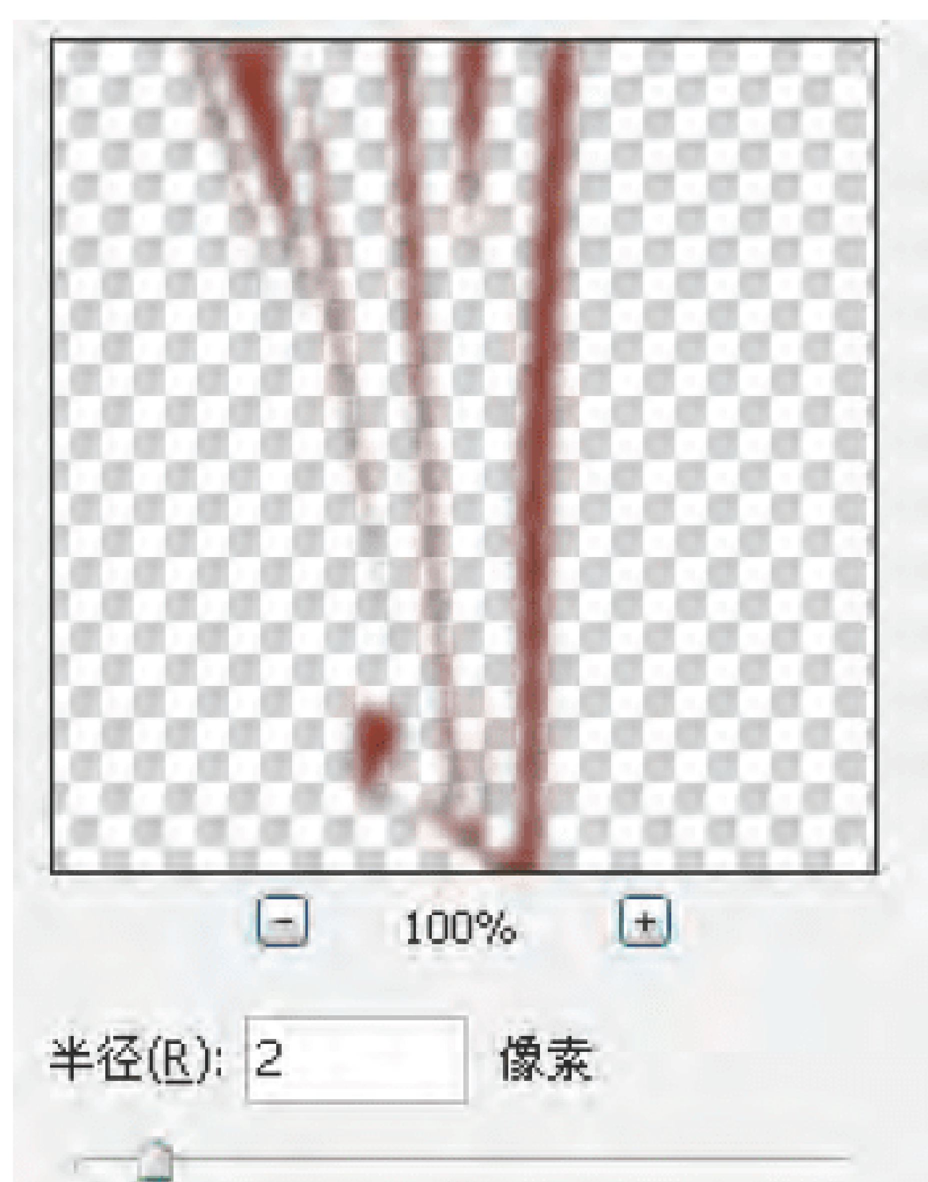



图 10-159



图 10-160

**08** 选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为 4 像素，如图 10-162 所示。



图 10-161

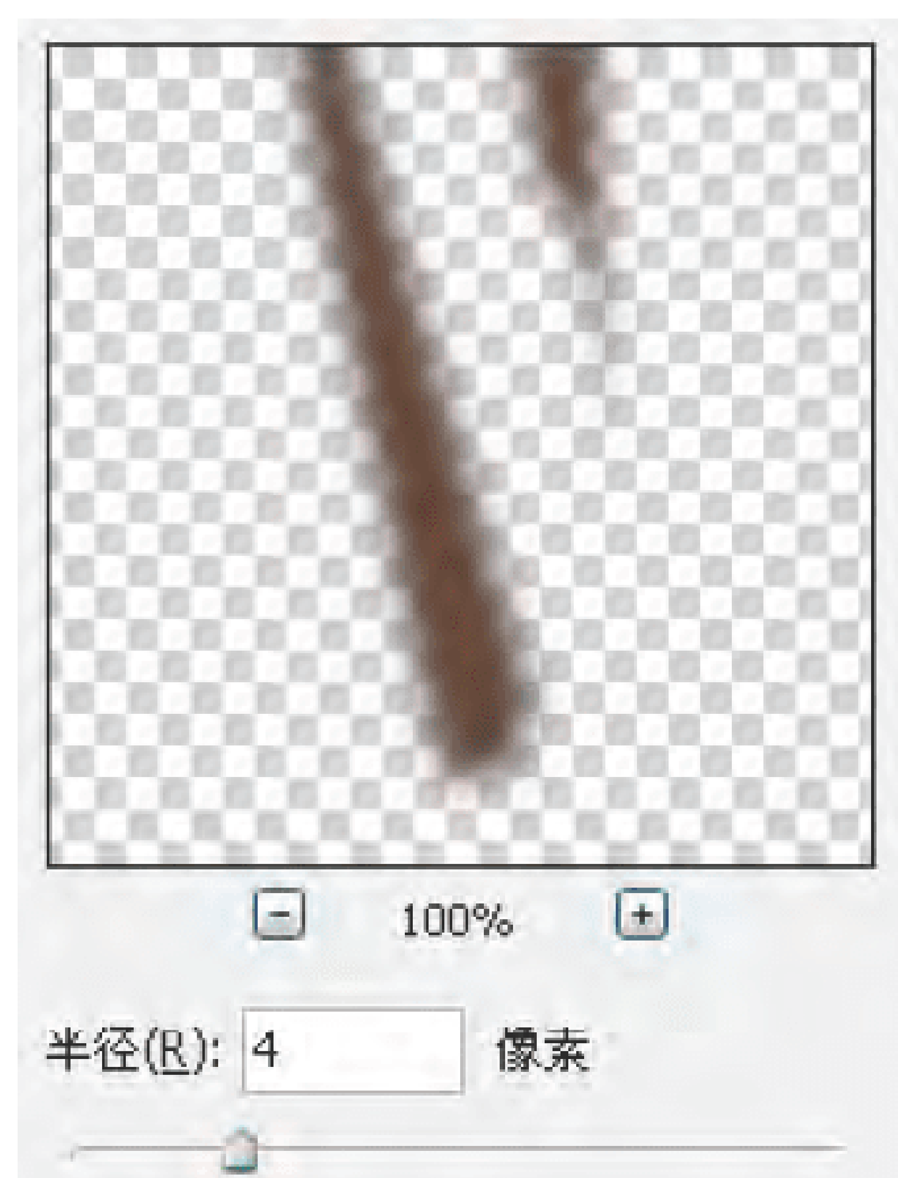



图 10-162

09 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-163 所示。

10 在“图层 4”图层上新建“图层 9”图层，设置“不透明度”为 60%，如图 10-164 所示。


图 10-163

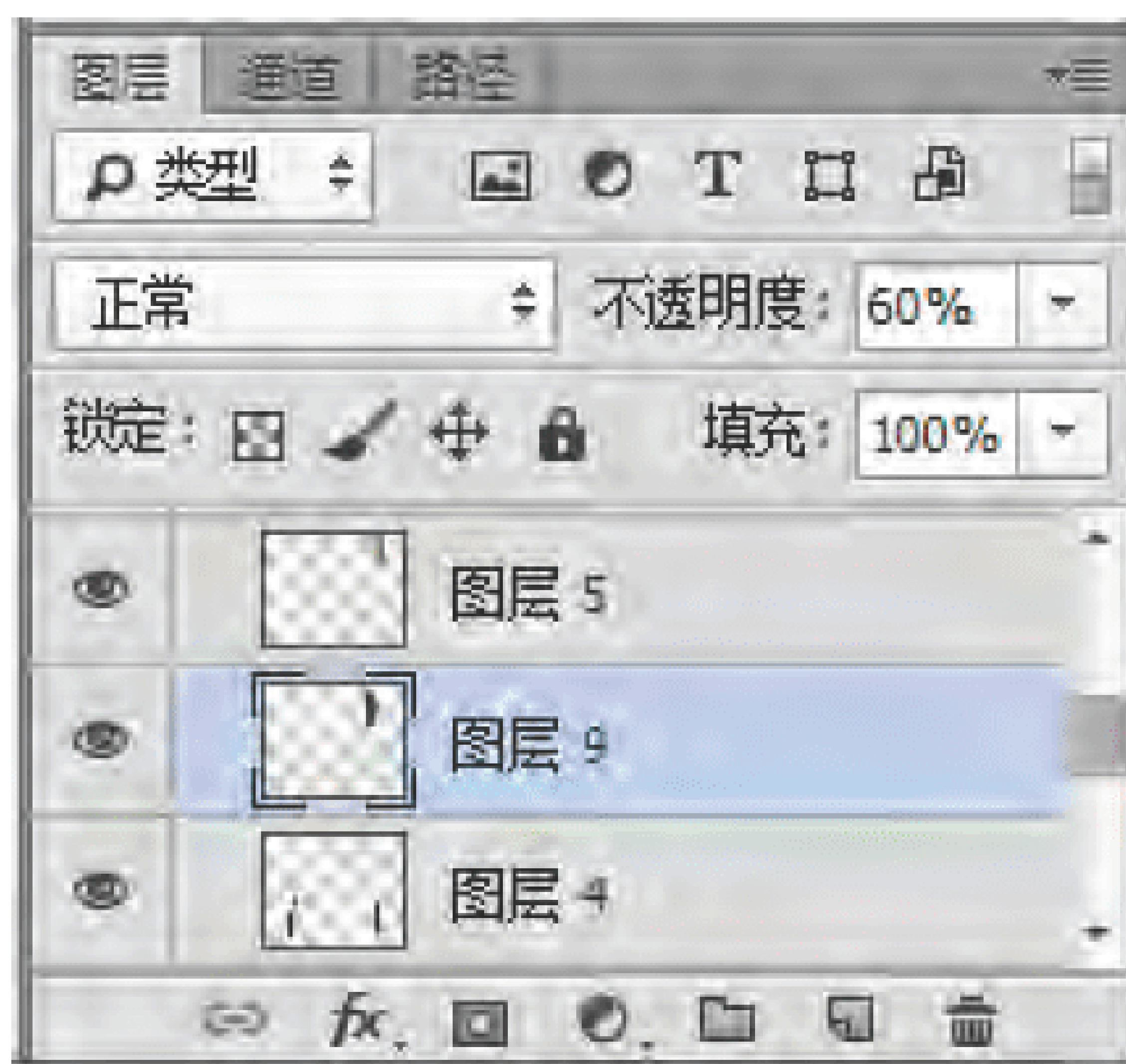


图 10-164

11 单击多边形套索工具，创建选区并填充颜色，取消选区后如图 10-165 所示。

12 复制“图层 9”图层为“图层 9 副本”图层，调整图像的位置和大小后如图 10-166 所示。


图 10-165


图 10-166

### 4. 制作金属环绕空间

01 双击界面的灰色区域，在弹出的“打开”对话框中选择“源文件与素材 \ 第 10 章 \ 三维贴图场景 \001.psd”，如图 10-167 所示。

02 完成后单击“打开”按钮，打开素材文件，如图 10-168 所示。

03 单击移动工具，将素材文件“001”中的“图层 1”图层拖移至“三维贴图场景”文件中，得到“图层 10”图层，如图 10-169 所示。

04 按 Ctrl+T 快捷键，调整图像的大小和位置，确定后效果如图 10-170 所示。



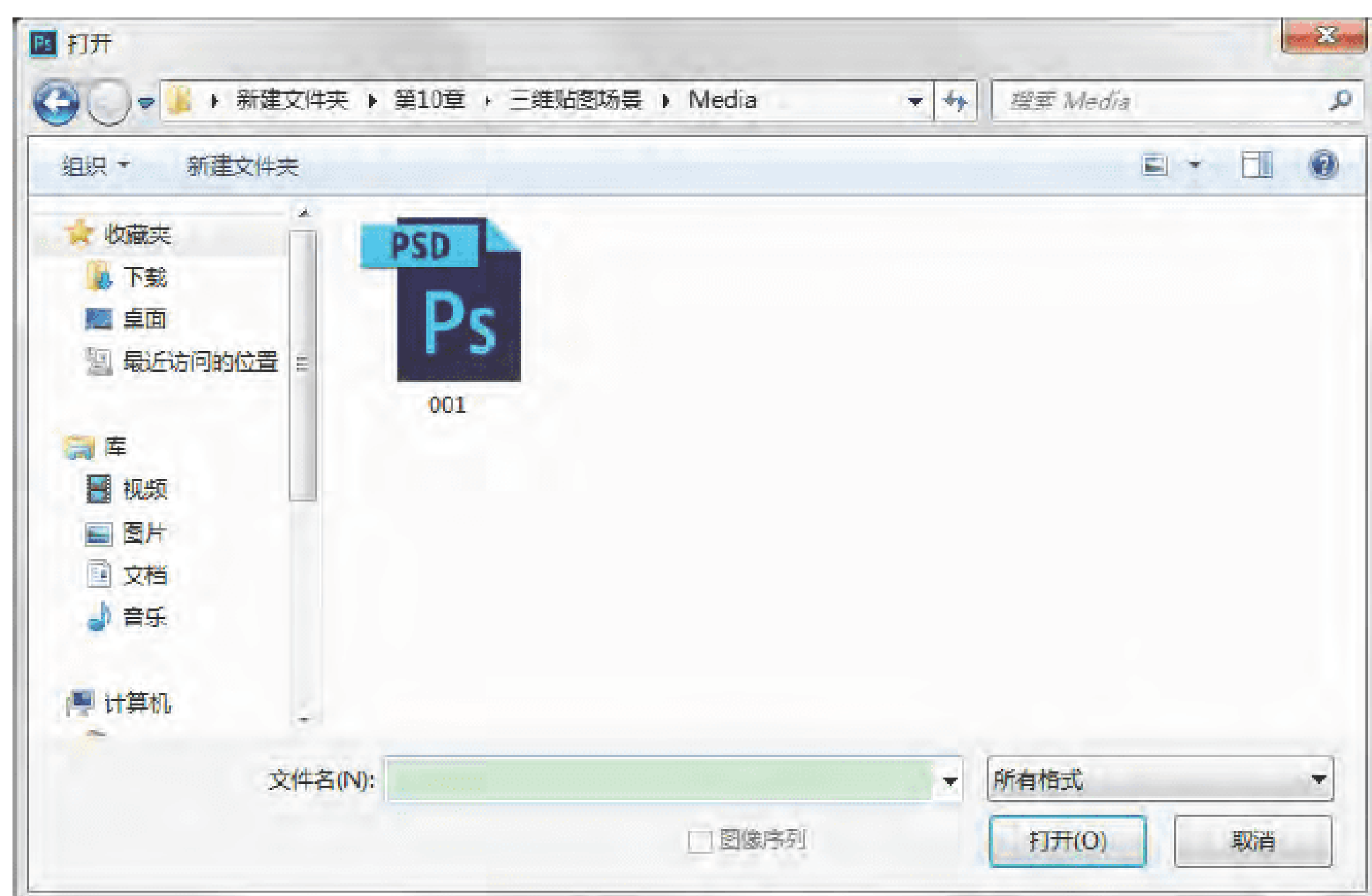



图 10-167

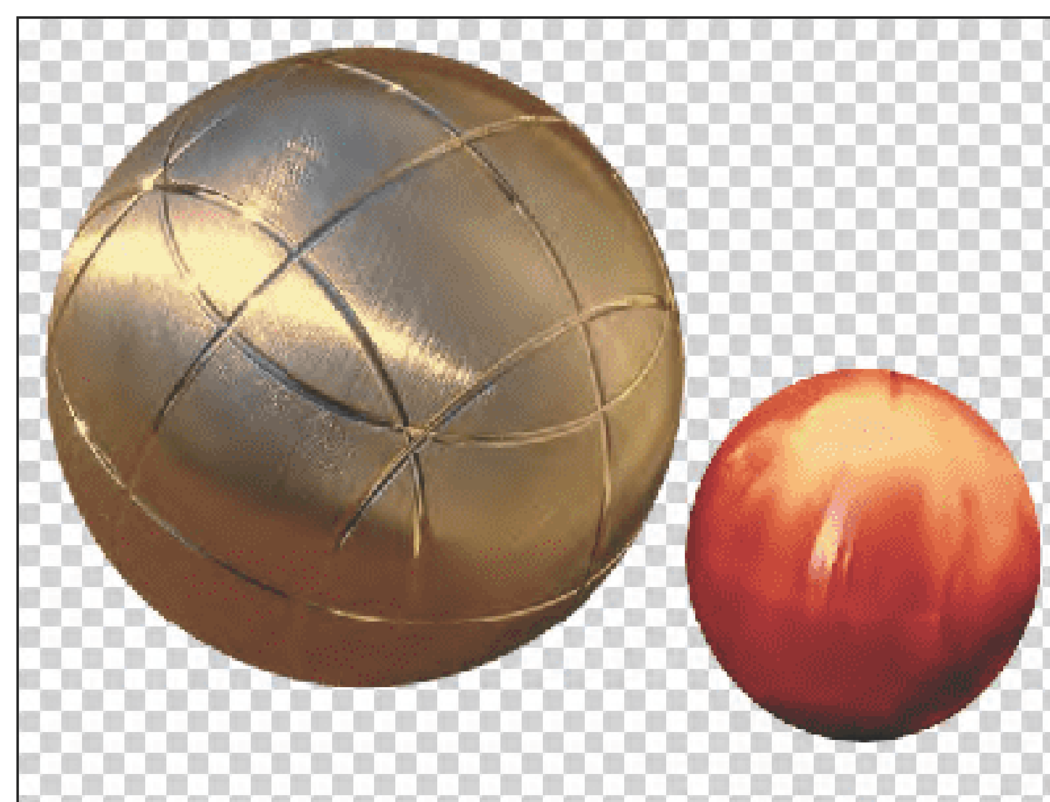


图 10-168

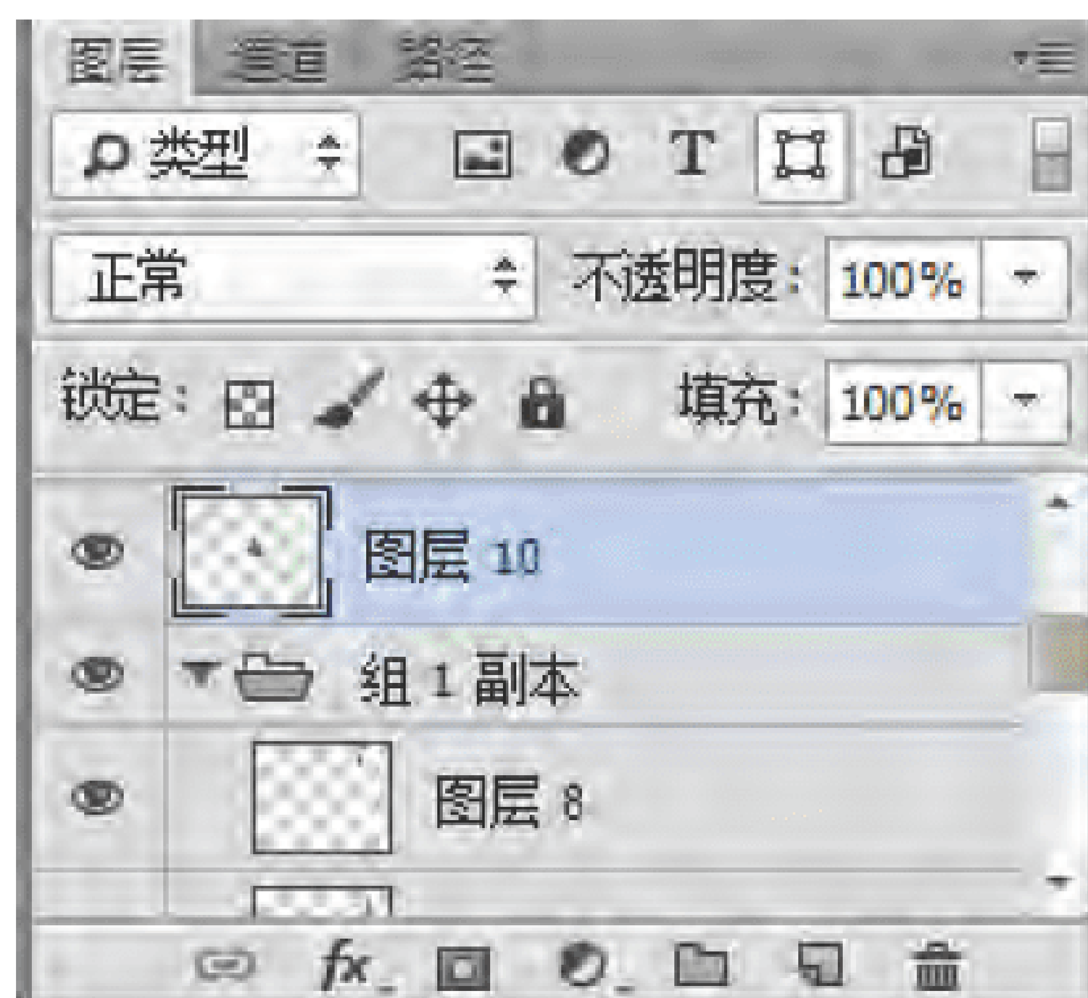



图 10-169

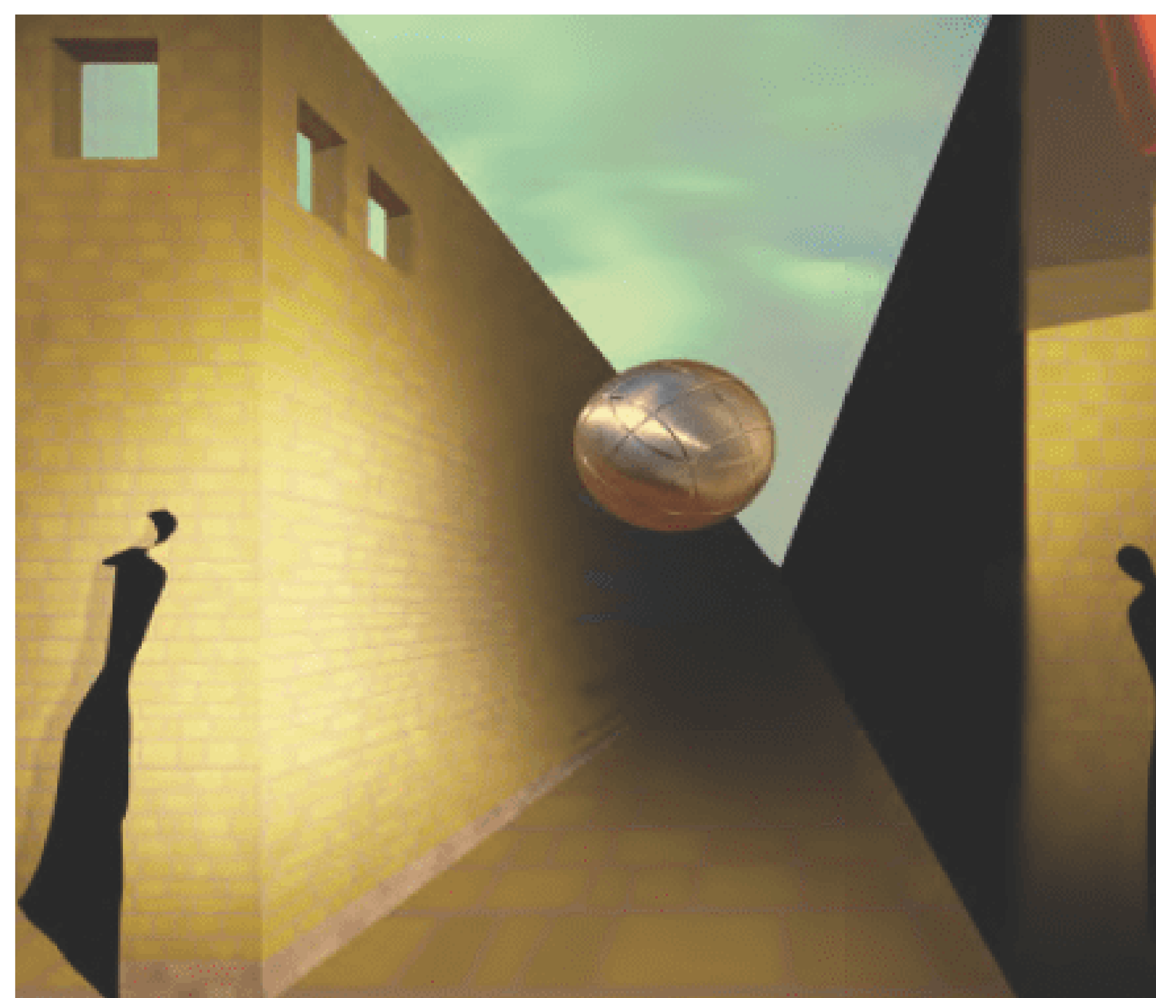


图 10-170

**05** 单击移动工具，将素材文件“001”中的“图层 2”图层拖移至“三维贴图场景”文件中，按 Ctrl+T 快捷键，调整图像的大小和位置，确定后效果如图 10-171 所示。

**06** 复制“图层 11”图层为“图层 11 副本”图层，调整图像的位置和大小后，如图 10-172 所示。



图 10-171

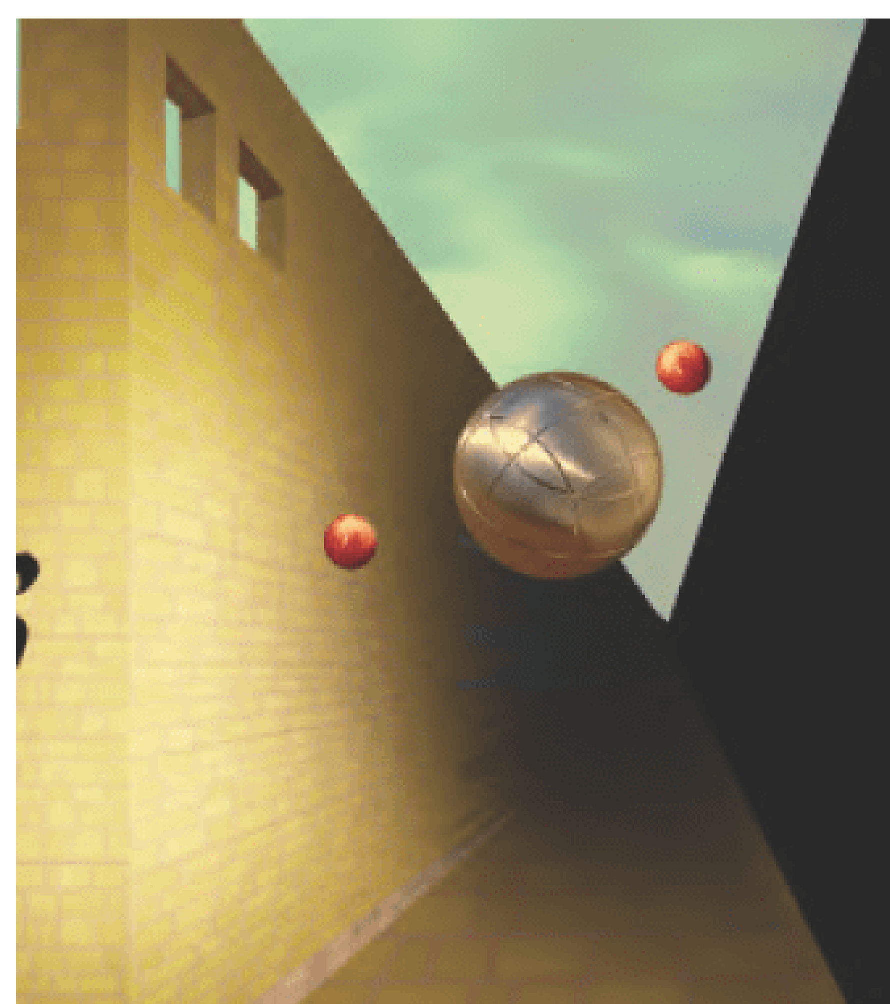
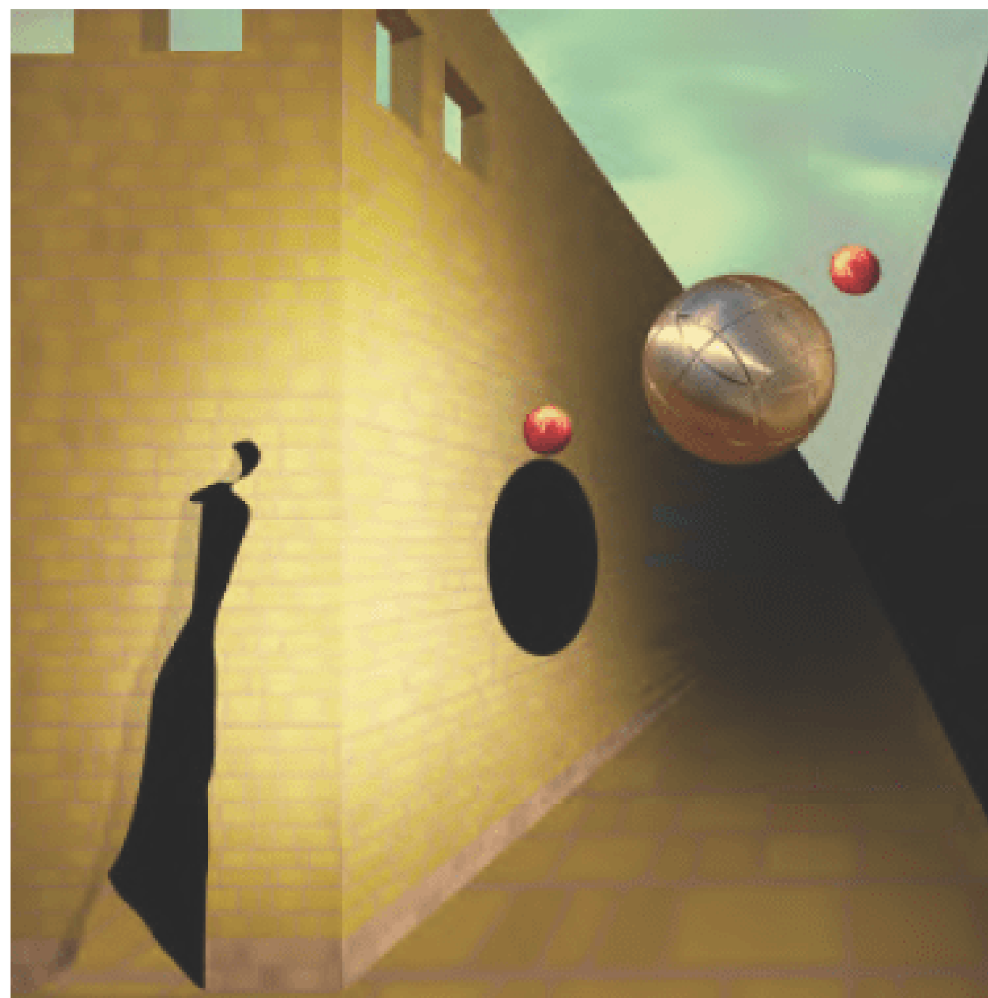
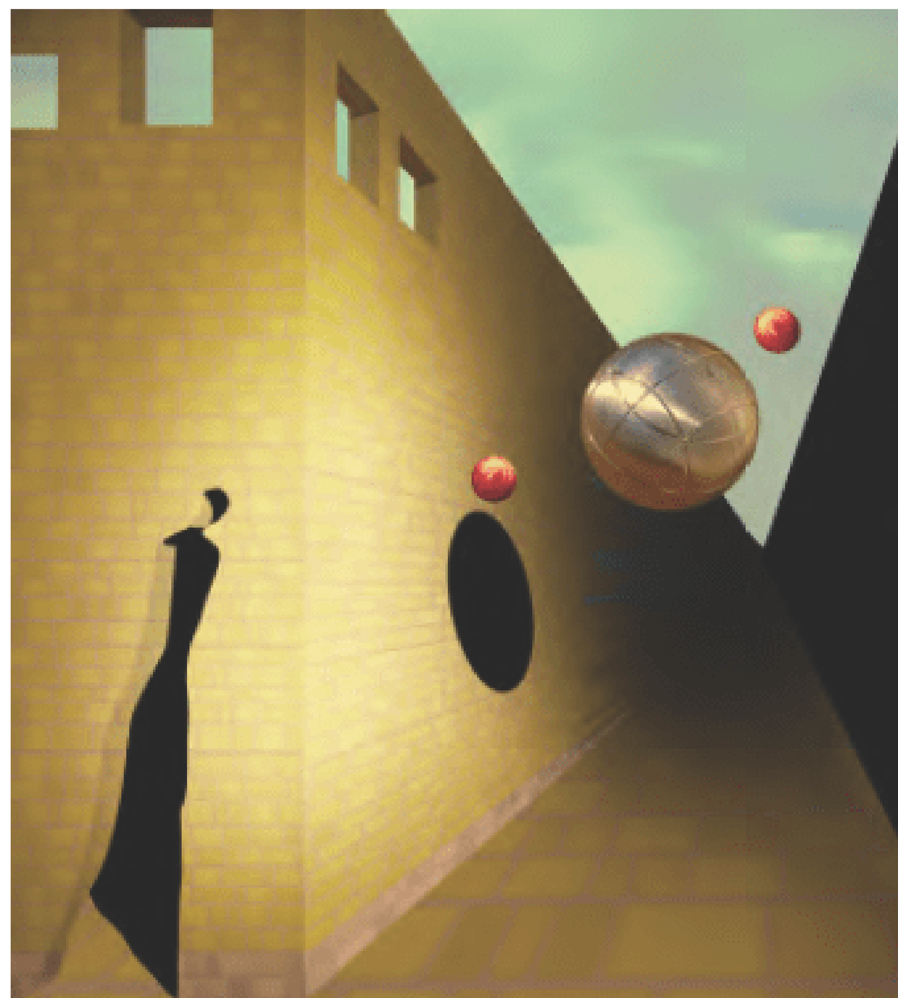


图 10-172

07 在“组 1 副本”图层上新建“图层 12”图层，设置前景色为“黑色”，单击椭圆工具，在图像上绘制椭圆，如图 10-173 所示。

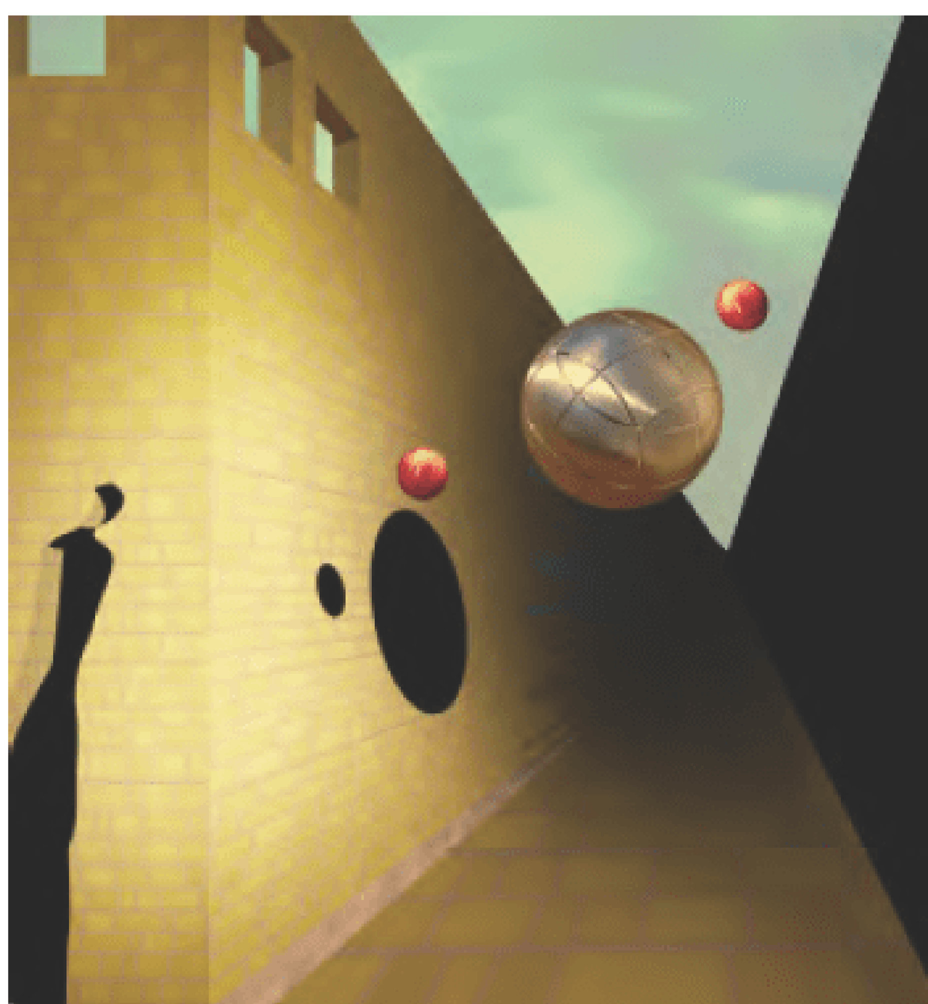
08 按 Ctrl+T 快捷键，调整图像的大小和位置，确定后效果如图 10-174 所示。

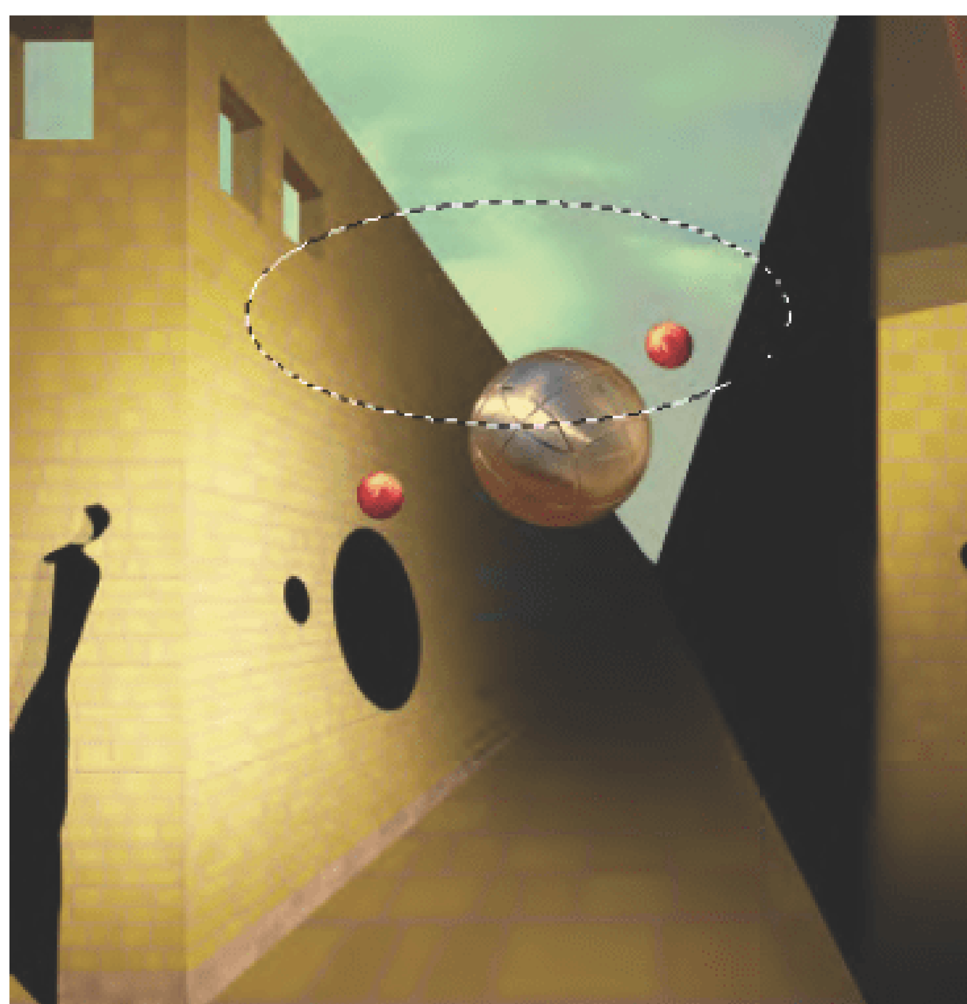

图 10-173


图 10-174

09 复制“图层 12”图层为“图层 12 副本”图层，调整位置后如图 10-175 所示。

10 图层顶层新建“图层 13”图层，设置前景色为（R：196，G：79，B：48），单击椭圆选框工具，在图像上创建选区，如图 10-176 所示。


图 10-175


图 10-176

11 选择“编辑”→“描边”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 10-177 所示。

12 完成后单击“确定”按钮，取消选区后效果如图 10-178 所示。

13 双击“图层 13”图层的图层缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中选中“内阴影”复选框，并设置各项参数，如图 10-179 所示。

14 完成后单击“确定”按钮，效果如图 10-180 所示。

15 按 Ctrl+T 快捷键，调整图像的大小和位置，确定后效果如图 10-181 所示。

16 多次复制“图层 13”图层，分别调整图像的位置和大小，如图 10-182 所示。



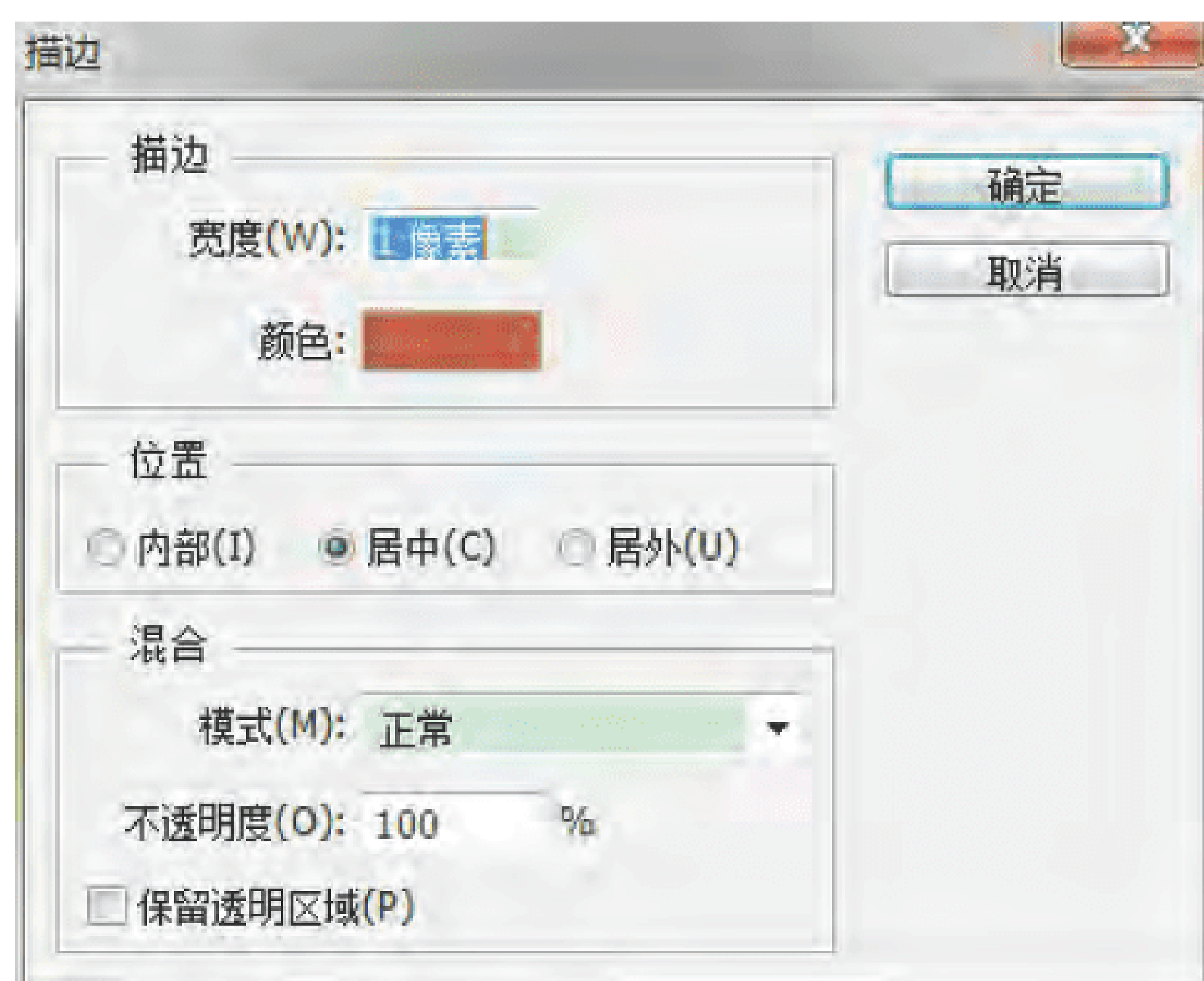



图 10-177

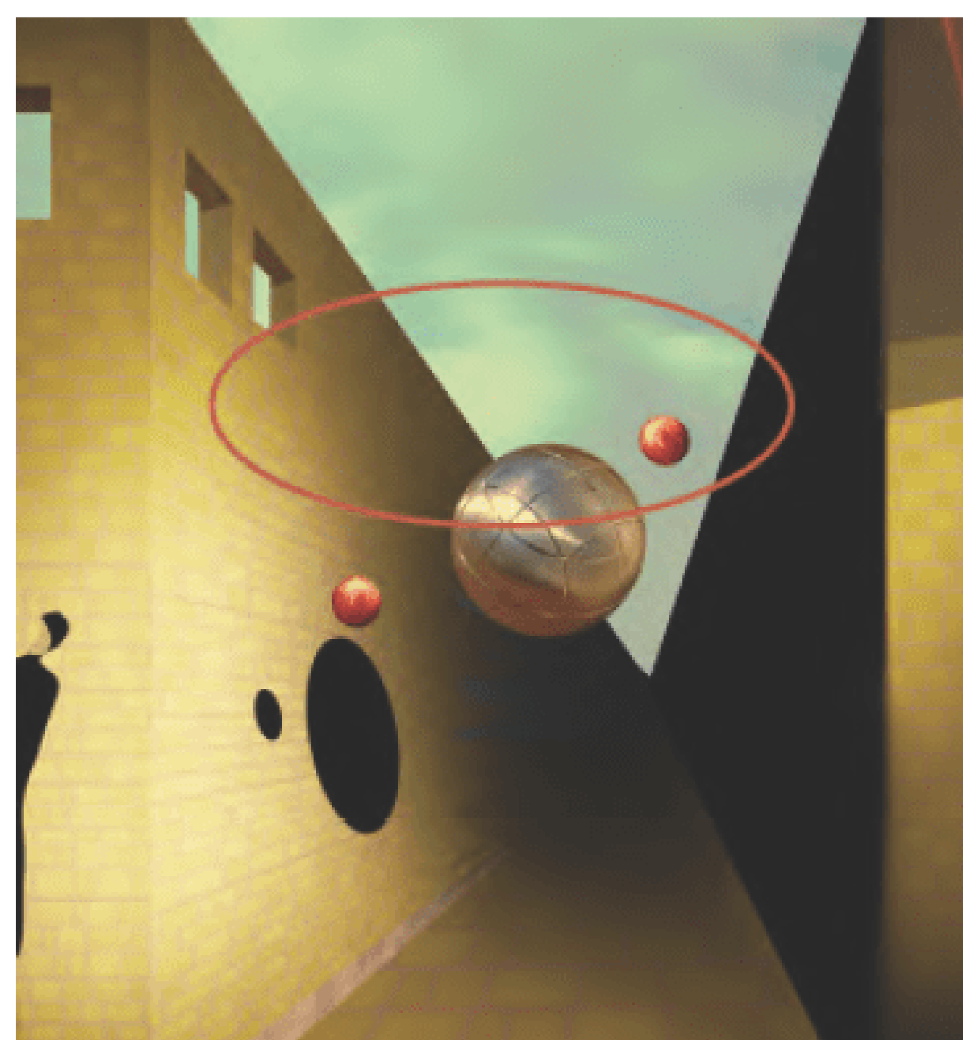


图 10-178

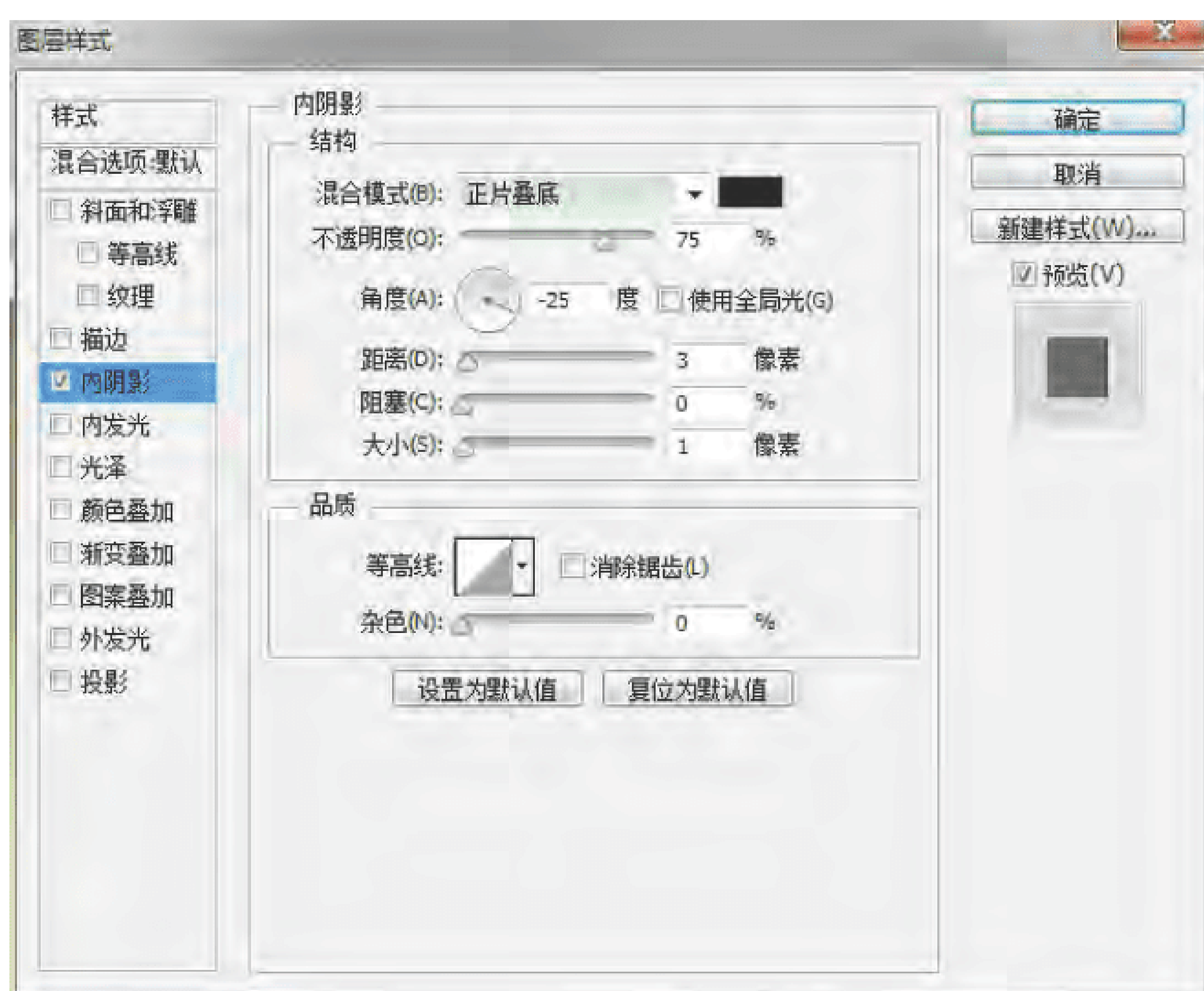



图 10-179

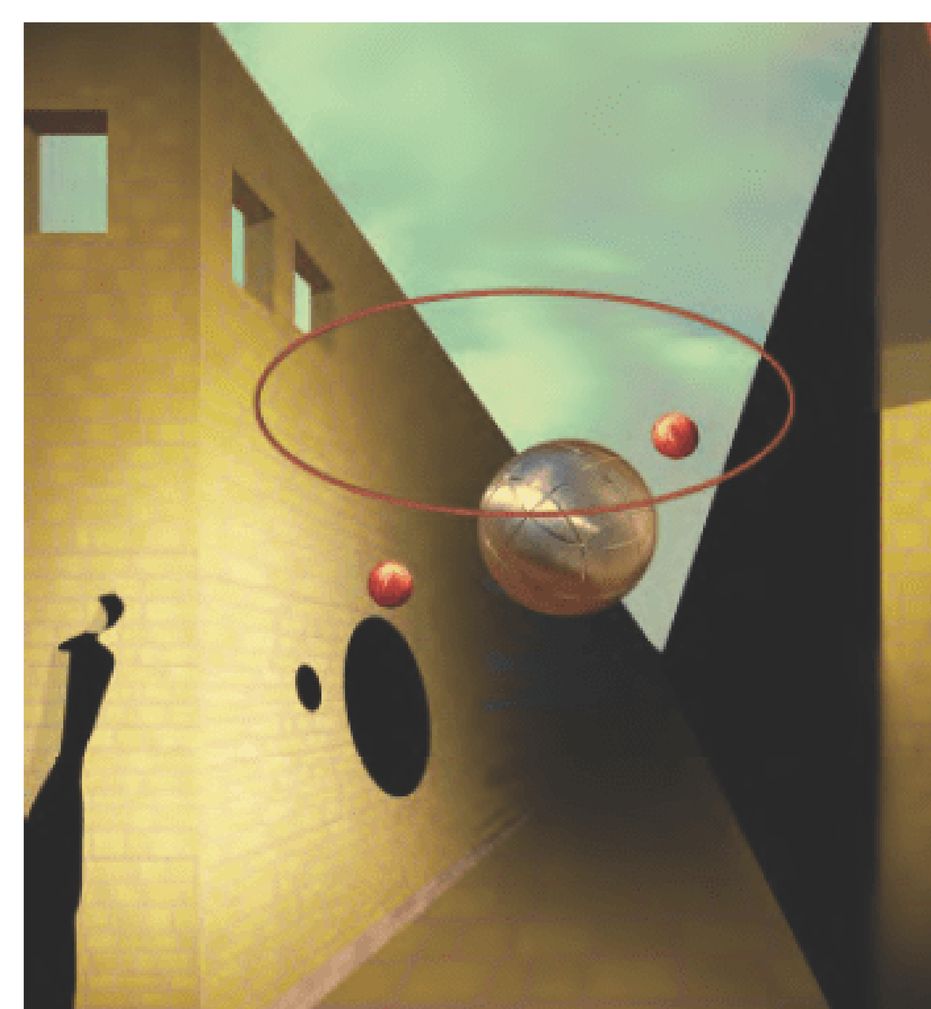


图 10-180

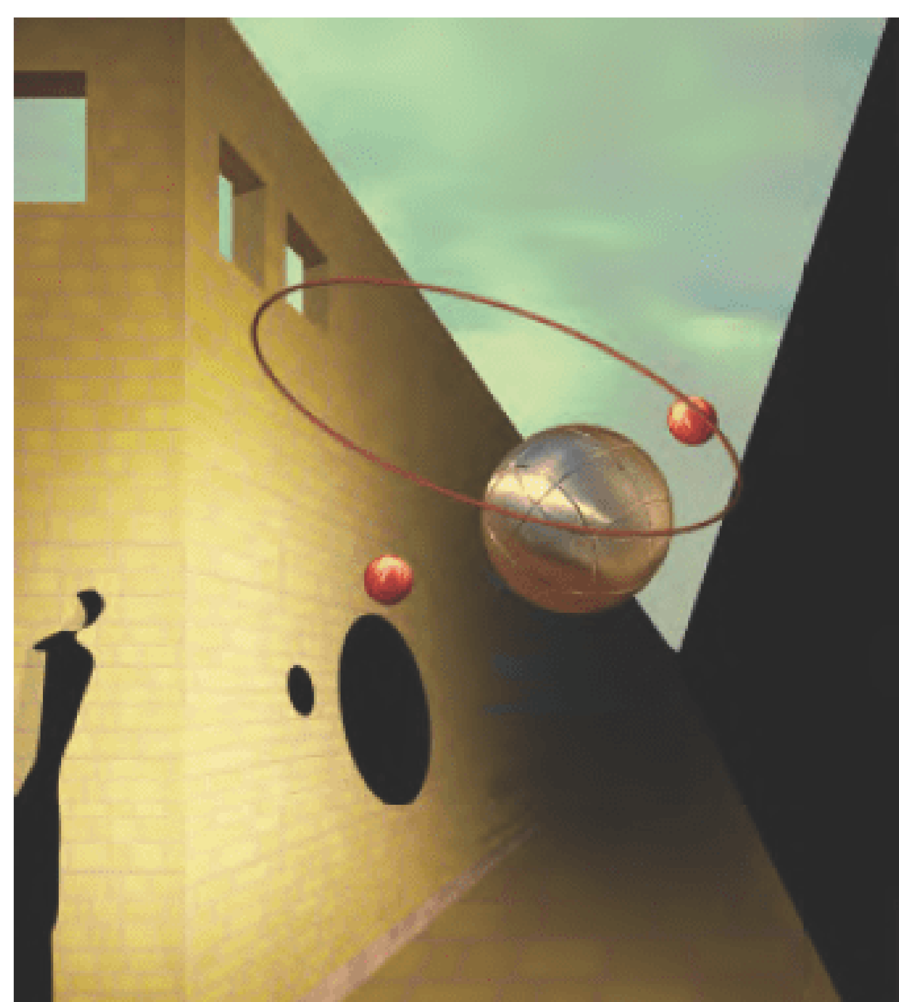


图 10-181

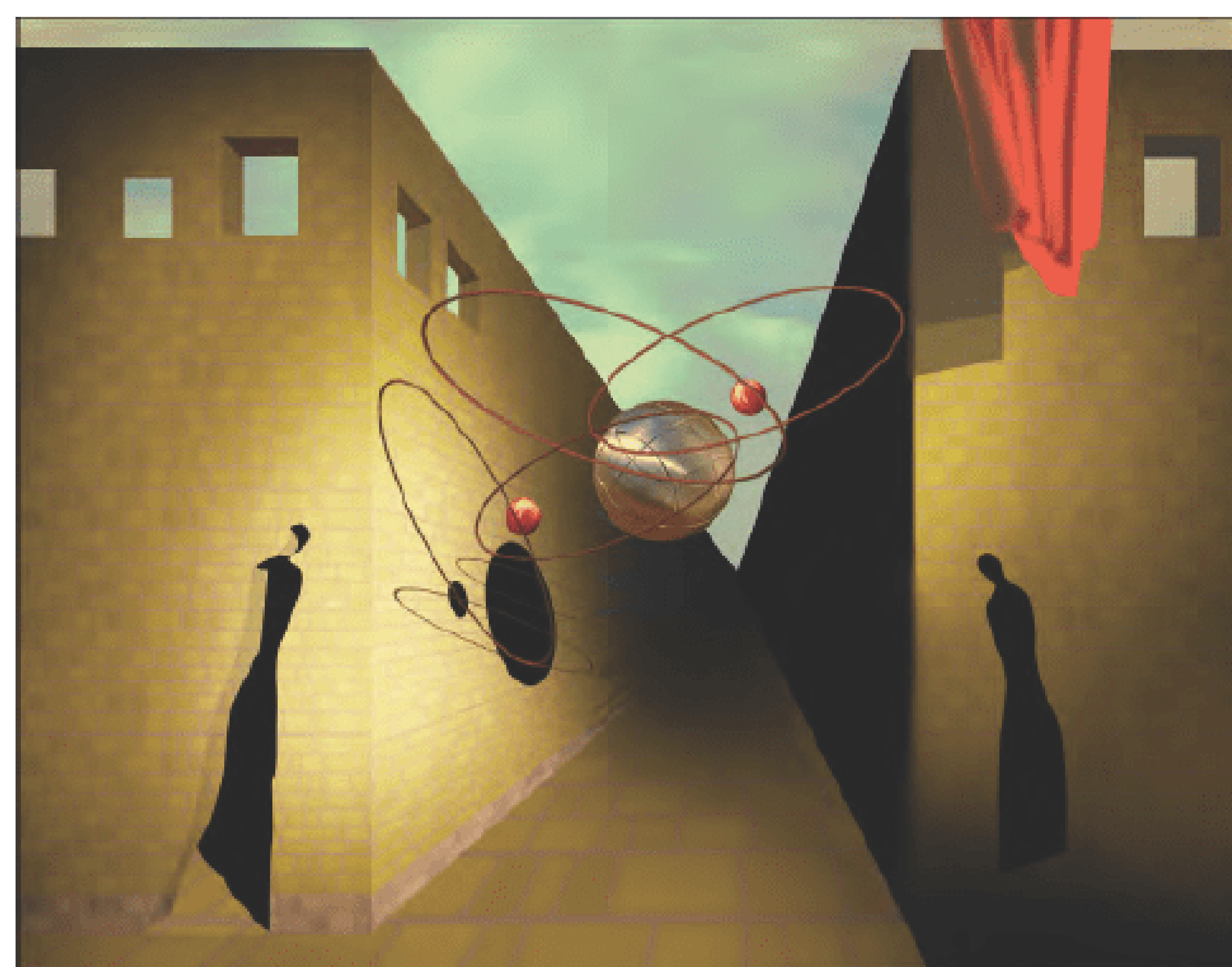


图 10-182

# 10.3 绘制神秘沙漠

## 10.3.1 案例说明

本例将绘制一幅神秘沙暴风光美景，主要运用绘图板进行绘制，唯美的景色不失创意，如图 10-183 所示。



图 10-183

### 1. 画面分析

本实例绘制的风景图像，画面色彩搭配对比强烈，整体布局饱满又不失变化。通过层叠的山丘来突出画面的层次感。

### 2. 技能分析

在本例中，重点在于对色彩的把控和掌握，在山丘的图像中暗部和亮部的色彩反差很大，并且结合了环境色，这就需要在制作中抓住色彩的特征，在对比中体现和谐。

在绘制本实例时，应注意以下几个环节。

（1）使用绘图板绘制图像，需要注意的是笔刷，该实例中除去绘制的色彩，笔刷的运用也非常重要。

（2）绘制图像时，通常都不可能一次达到效果，需要反复进行操作，为了不损害原有



图像，一般都要多次复制图层来完成一个场景的绘制。

## 10.3.2 制作步骤

在绘制本实例时，将分为3个部分来完成。首先绘制图像的背景，然后绘制其中山丘图像，最后绘制前景的地面和水池图像，制作出具有极强环境色影响的图像效果。

### 1. 绘制背景

**01** 执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中设置“名称”为“大瀑风光”，“宽度”为10.16厘米，“高度”为7.42厘米，“分辨率”为300像素/英寸，“颜色模式”为RGB颜色，单击“确定”按钮后，新建一个空白的文件。连接上绘图板，然后新建“图层1”图层，并重命名为“草图”，如图10-184所示。

**02** 设置前景色为“黑色”，单击画笔工具，在属性栏上设置各项参数，如图10-185所示。

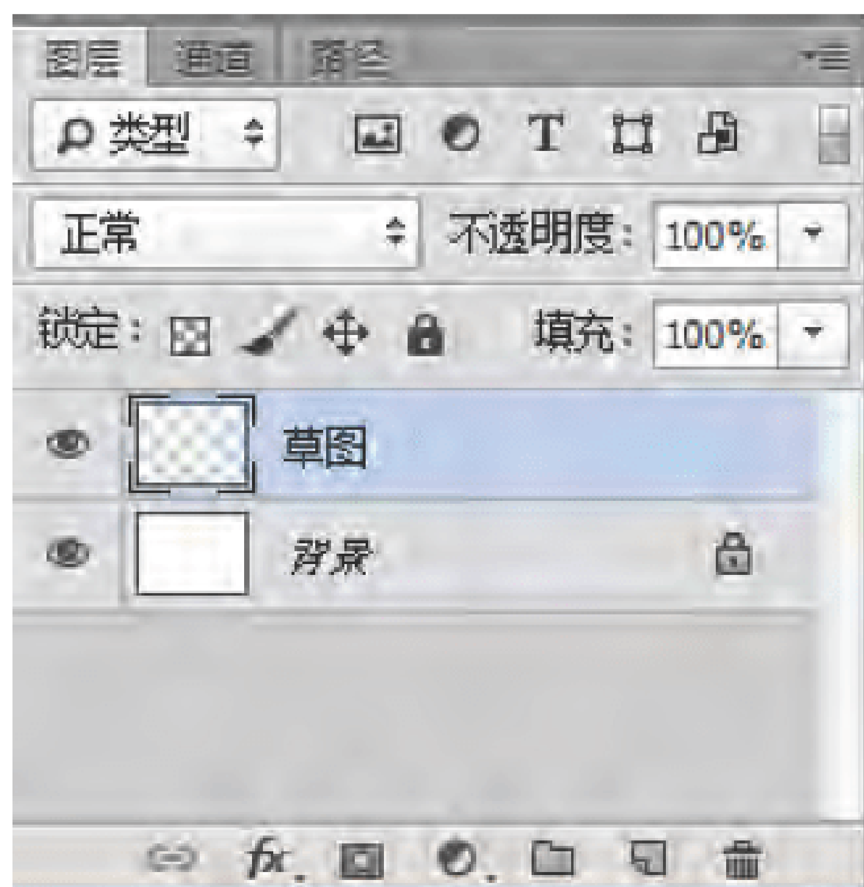



图 10-184

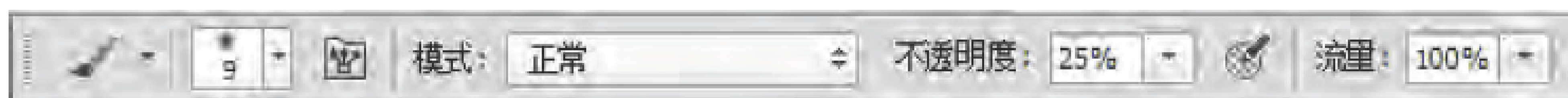



图 10-185

**03** 在图像上绘制大树线稿，如图10-186所示。

**04** 新建“图层2”图层，并重命名为“大色”，如图10-187所示。

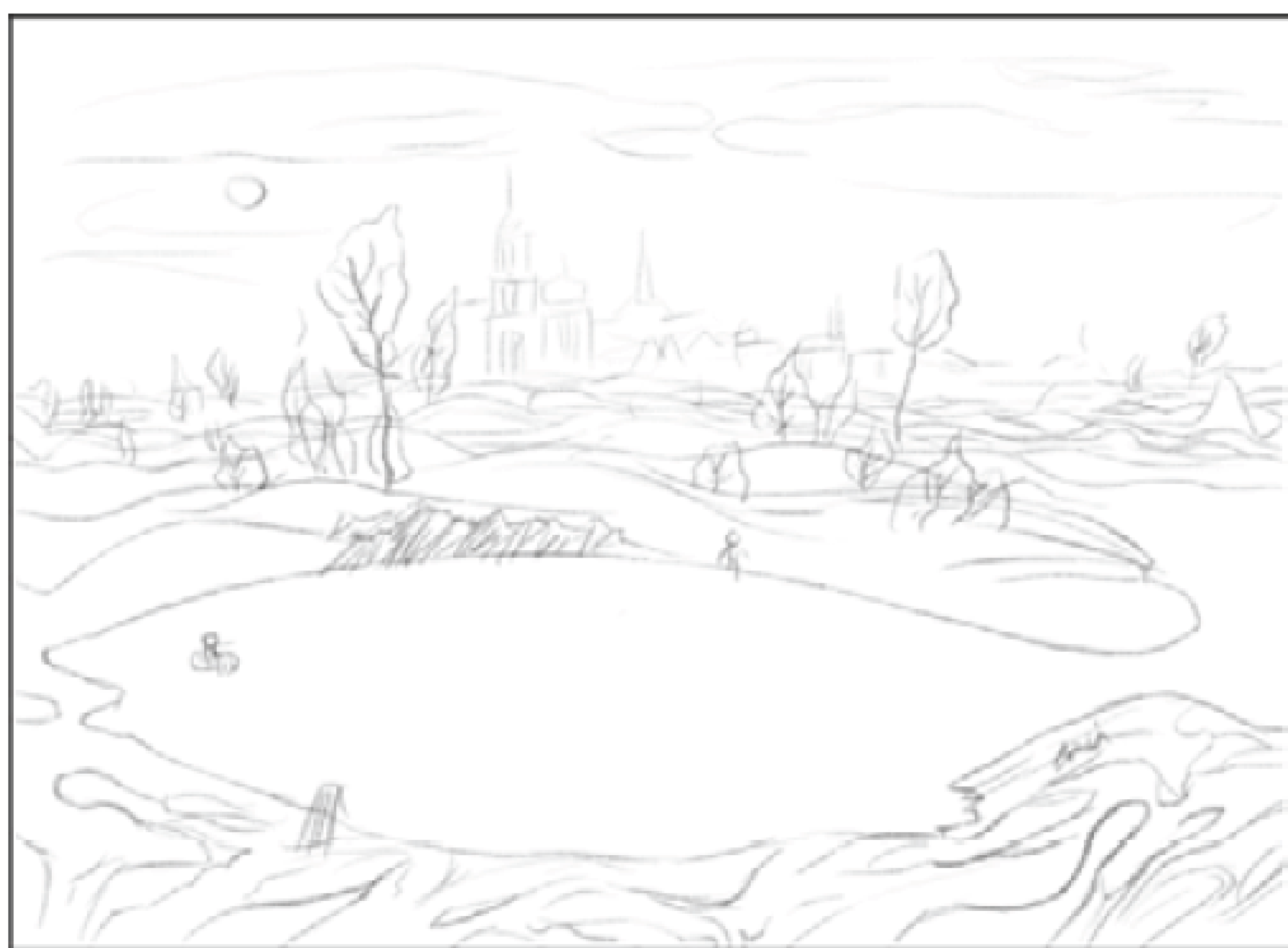


图 10-186

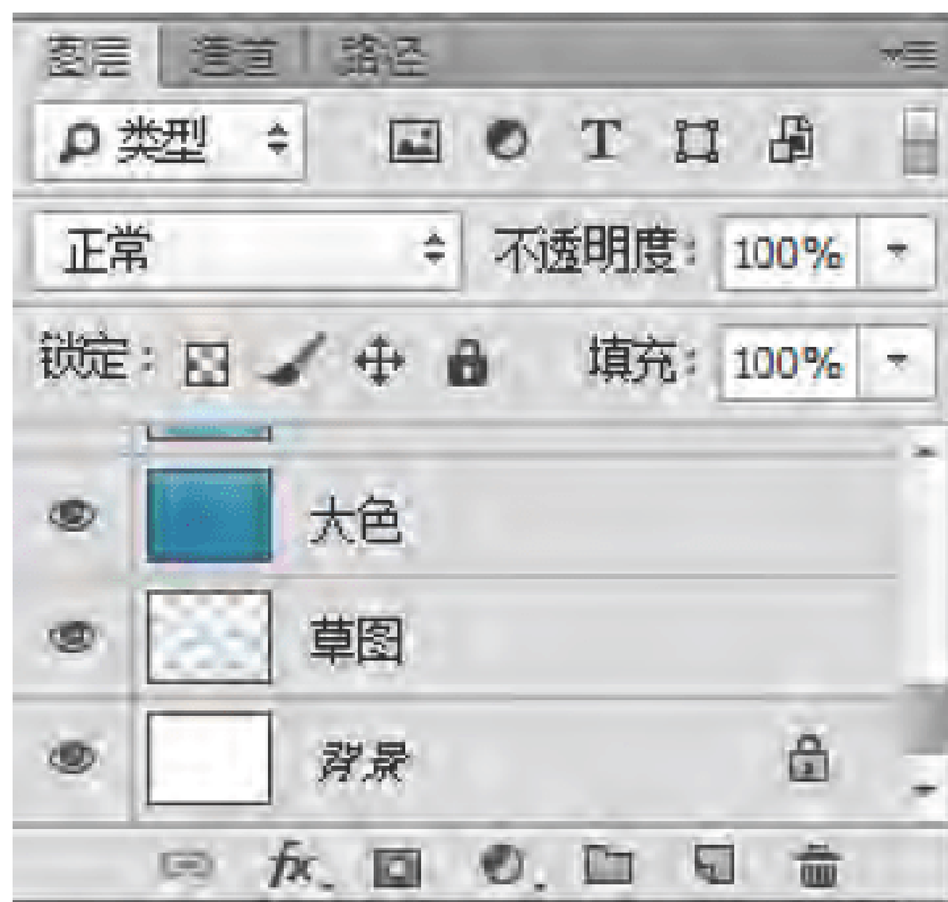



图 10-187

**05** 设置前景色为（R：78，G：160，B：189），背景色为（R：0，G：118，B：161），单击

渐变工具，在属性栏上选择线性渐变，在图像上从上向下进行渐变填充，如图 10-188 所示。

06 选择“大色”图层，设置混合模式为“正片叠底”，如图 10-189 所示。



图 10-188

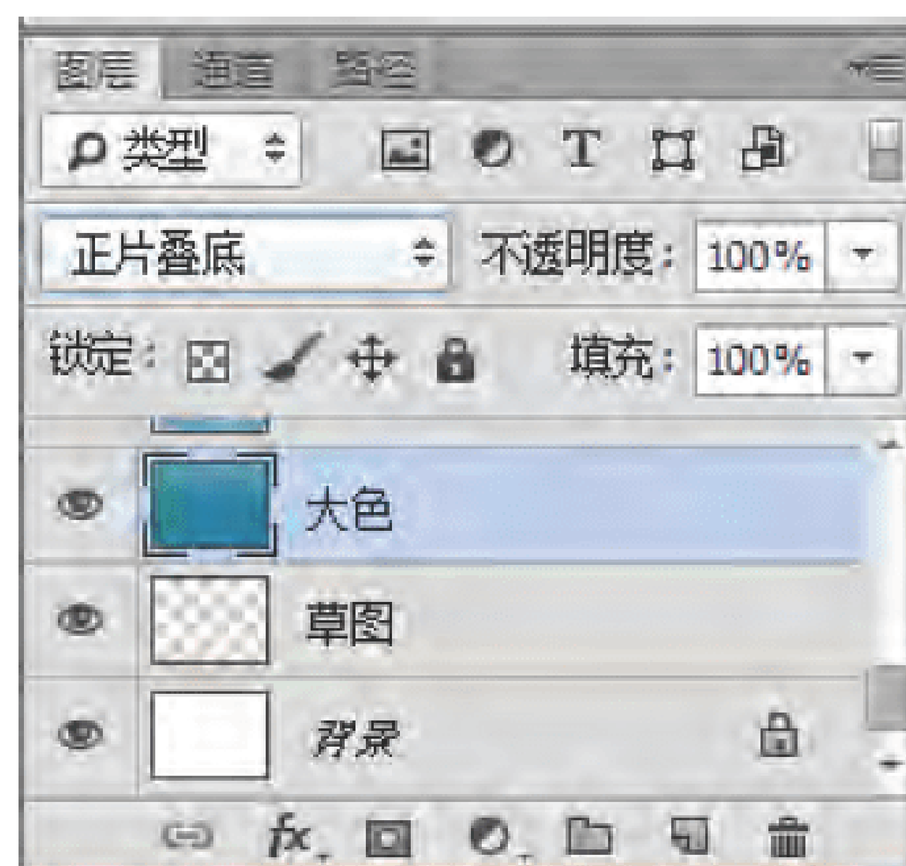



图 10-189

07 绘制完成后的效果如图 10-190 所示。

08 新建图层，并重命名为“水天”，设置前景色为（R：9，G：122，B：186），单击油漆桶工具，填充图像色彩，如图 10-191 所示。

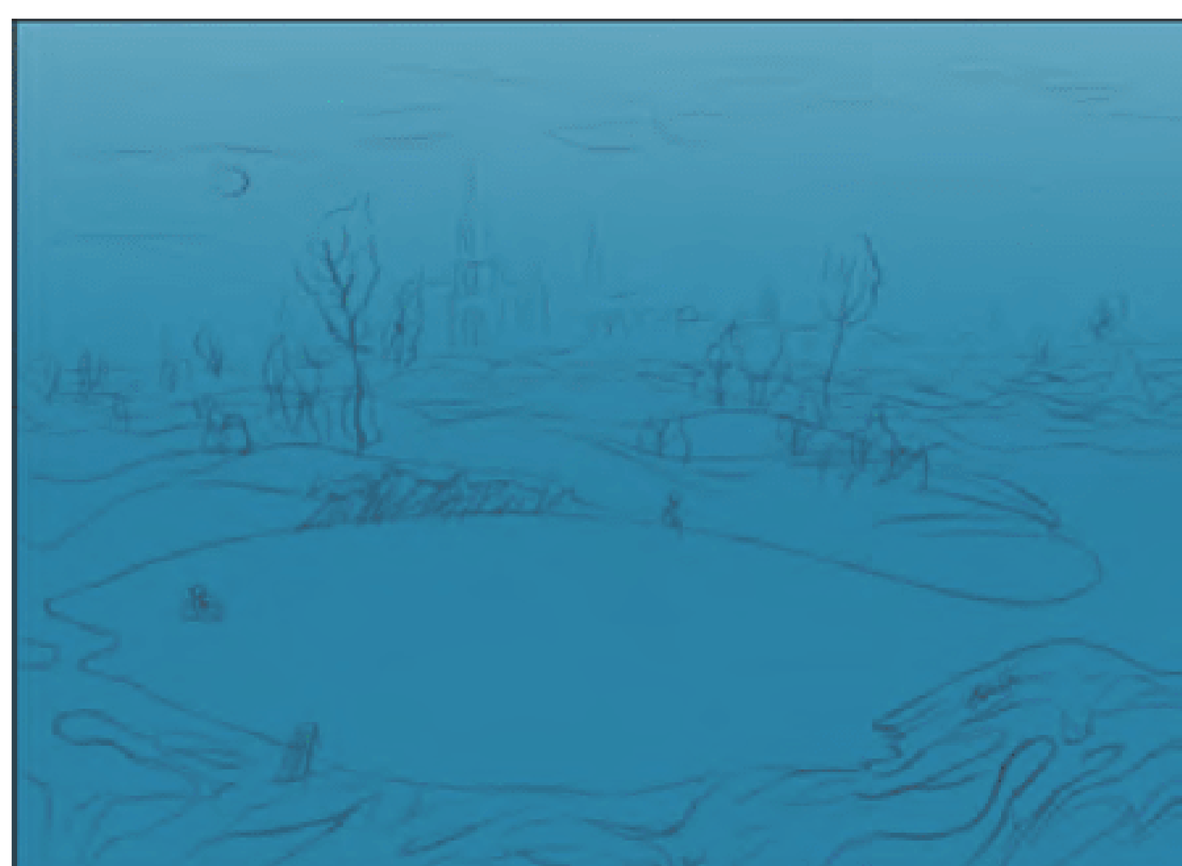


图 10-190



图 10-191

09 设置前景色为（R：148，G：196，B：212），单击画笔工具，在属性栏上随时调节不透明，在图像上绘制颜色，如图 10-192 所示。



图 10-192



**10** 复制“水天”图层为“水天 副本”图层，如图 10-193 所示。

**11** 设置前景色为（R：242，G：238，B：190），单击画笔工具，选择较软的画笔，在图像上相应的位置绘制颜色，如图 10-194 所示。

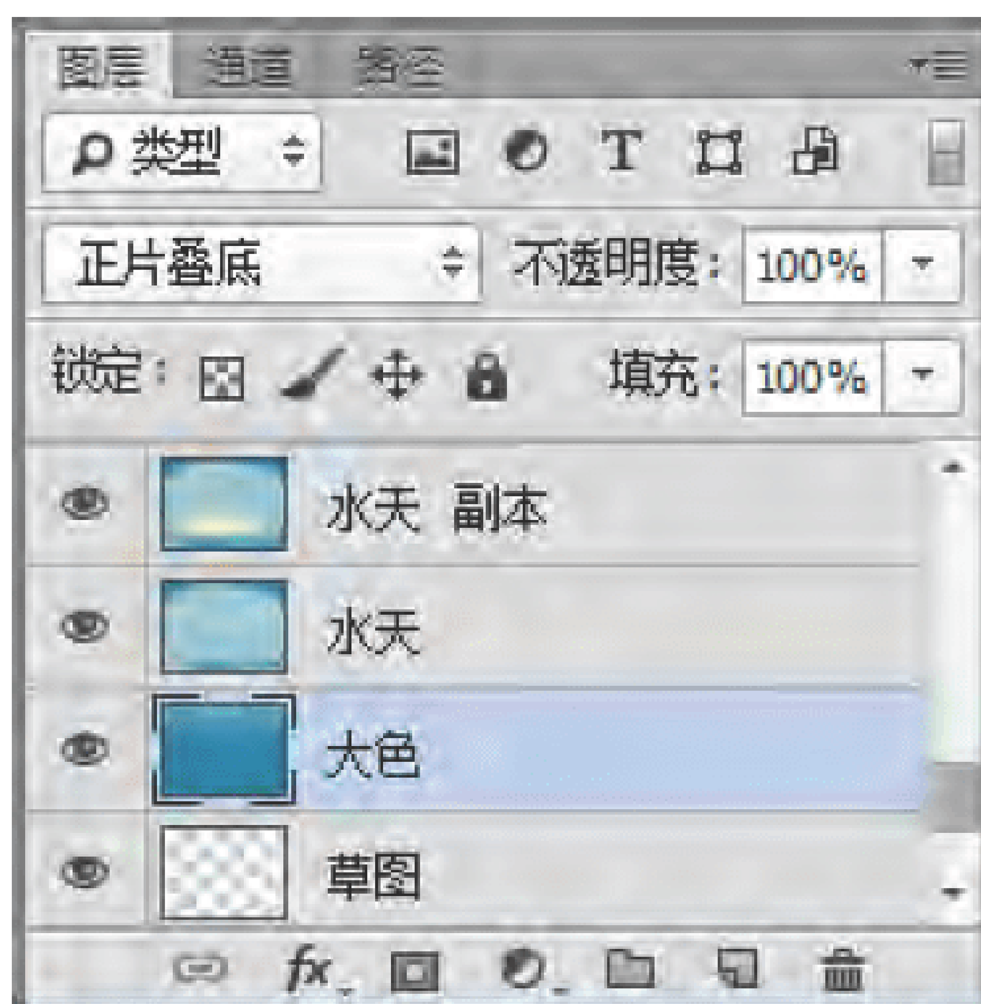



图 10-193

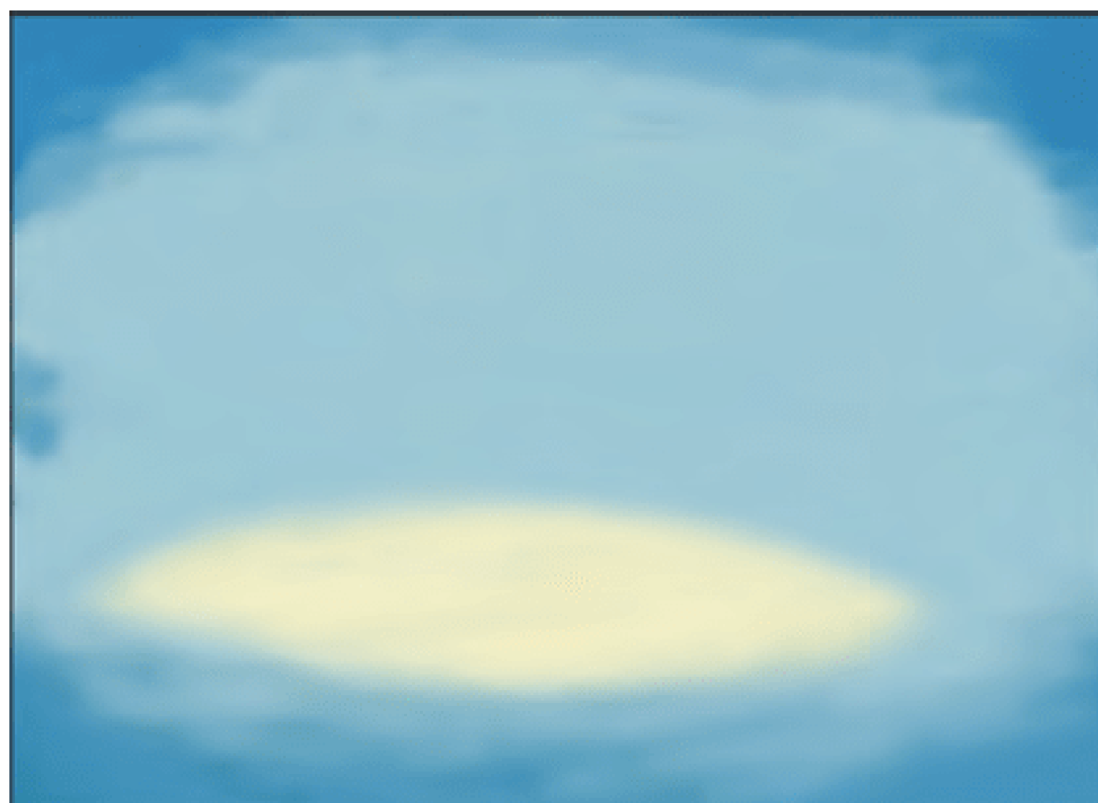


图 10-194

**12** 复制“水天 副本”图层为“水天 副本 2”图层，设置前景色为（R：28，G：130，B：174），然后单击画笔工具，在属性栏上设置各项参数，如图 10-195 所示。

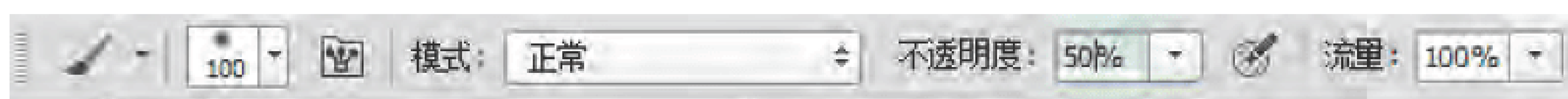



图 10-195

**13** 在黄色图像下部绘制背景的暗色，如图 10-196 所示。

**14** 复制“水天 副本 2”图层为“水天 副本 3”图层，分别设置前景色为（R：83，G：162，B：199）和（R：254，G：238，B：181），使用画笔工具在图像上绘制云彩，在绘制时要随时调节不透明度，如图 10-197 所示。

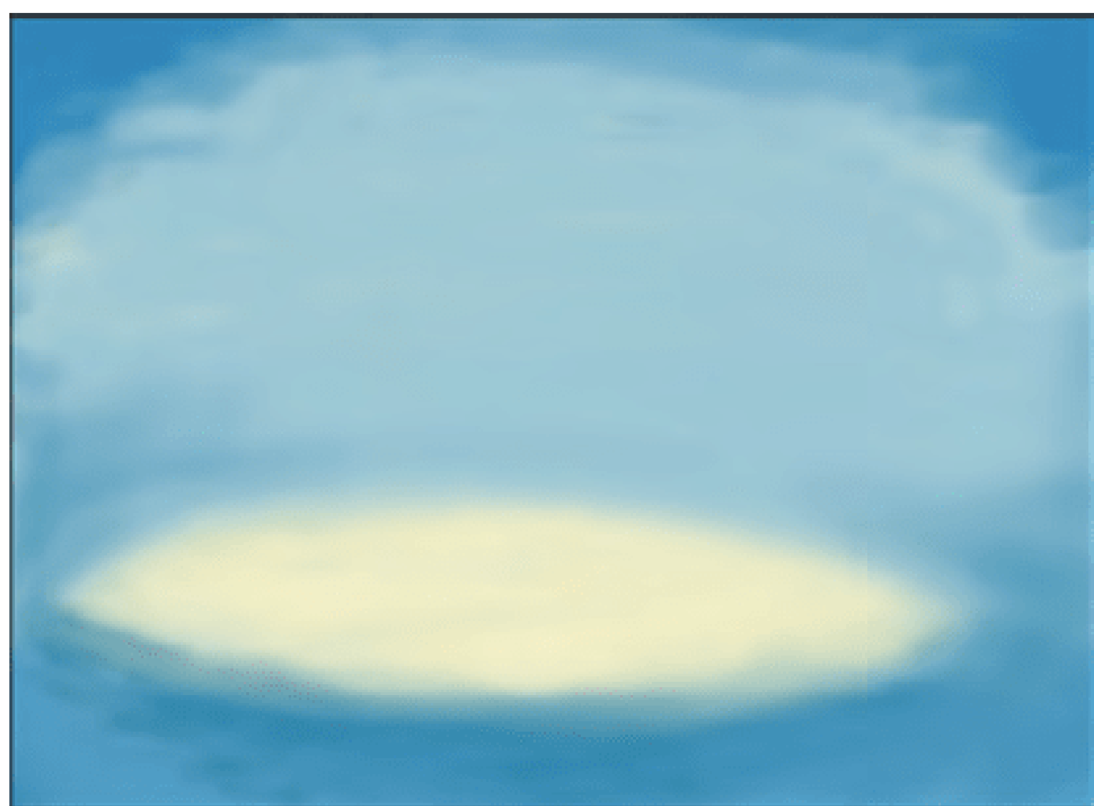


图 10-196

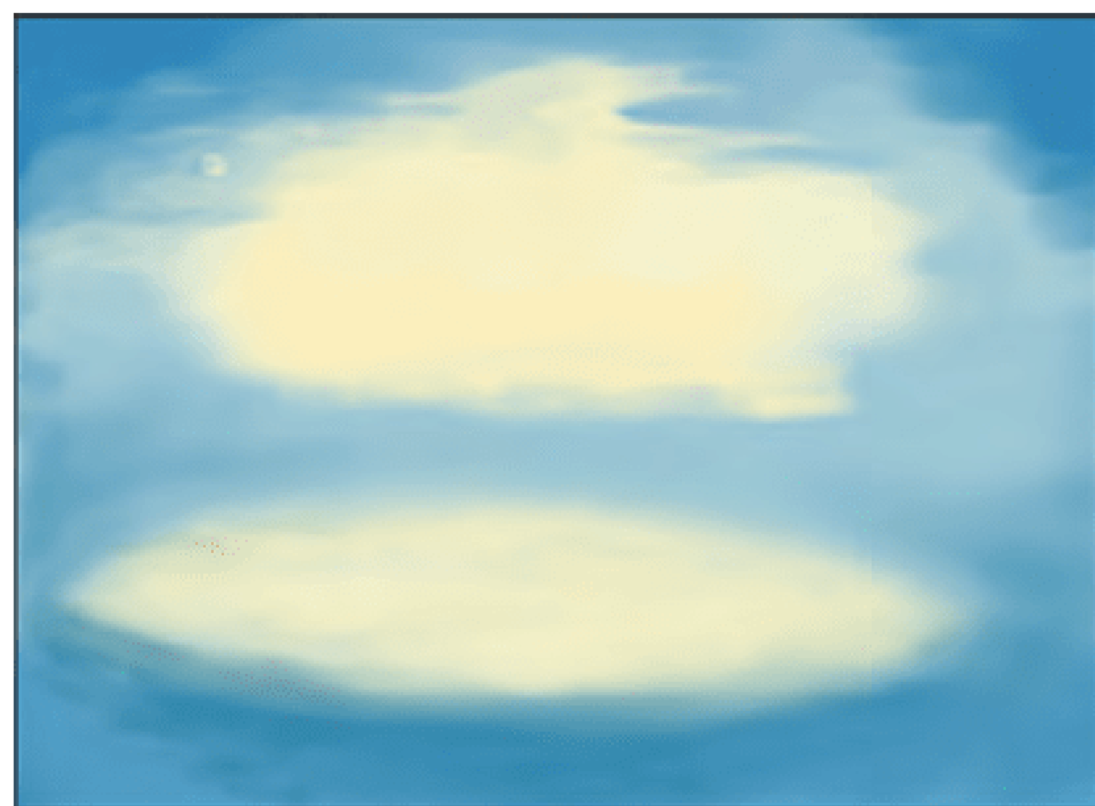


图 10-197

**15** 设置前景色为（R：16，G：115，B：157），加深下部分图像，如图 10-198 所示。

**16** 设置前景色为（R：146，G：195，B：213），在黄色图像中间绘制，使其外形更加清晰，如图 10-199 所示。

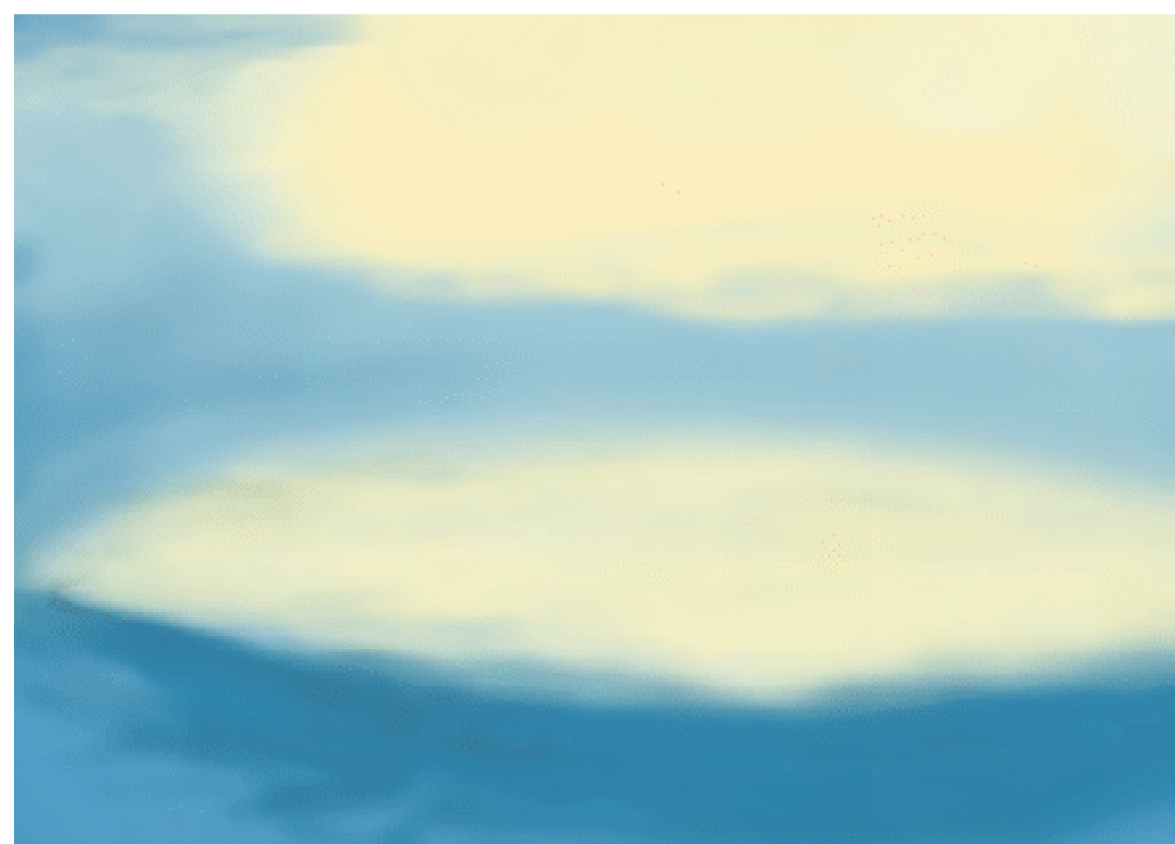


图 10-198

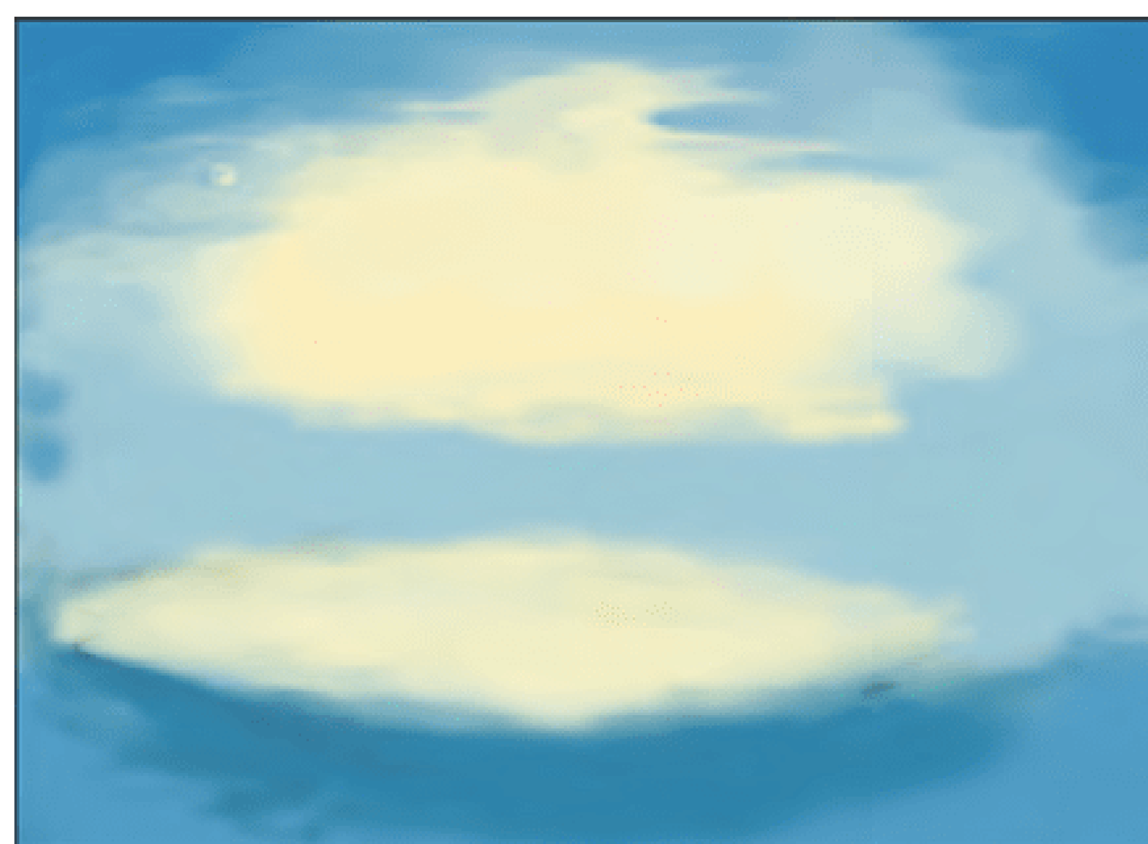


图 10-199

**17** 复制“水天 副本 3”图层为“水天 副本 4”图层，如图 10-200 所示。

**18** 设置前景色为“黑色”，单击画笔工具，在图像上绘制外形，如图 10-201 所示。

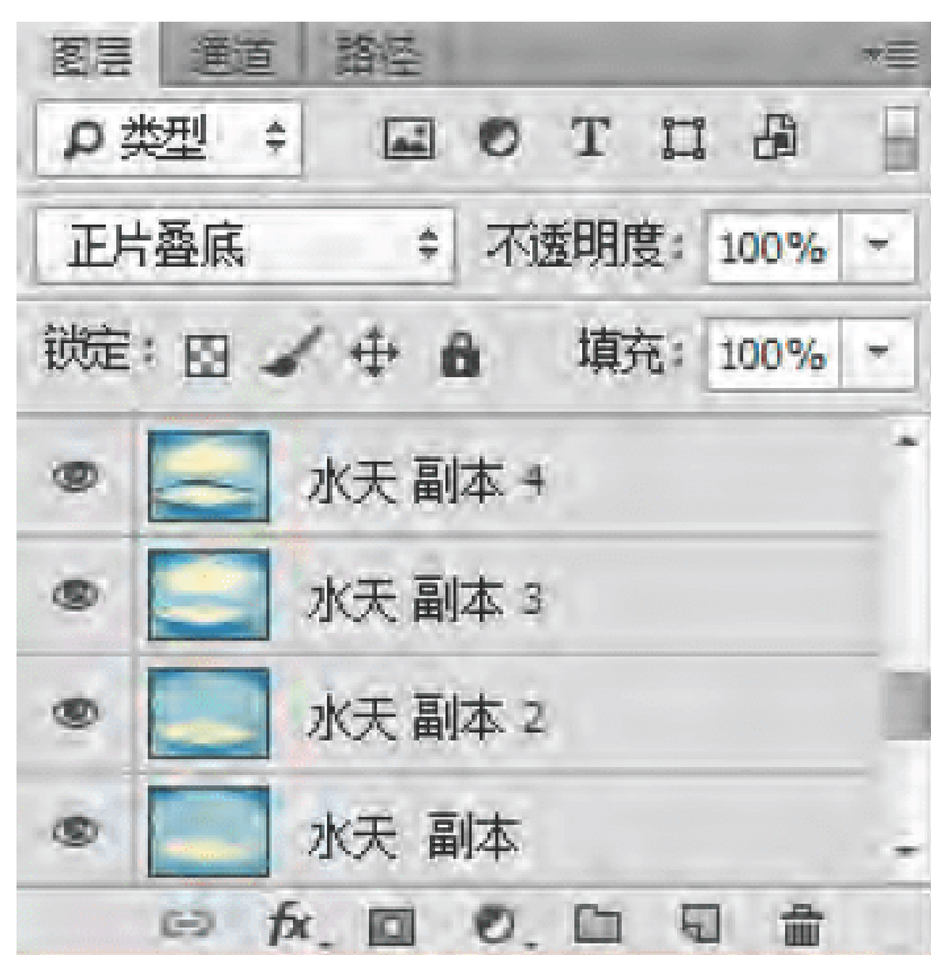



图 10-200

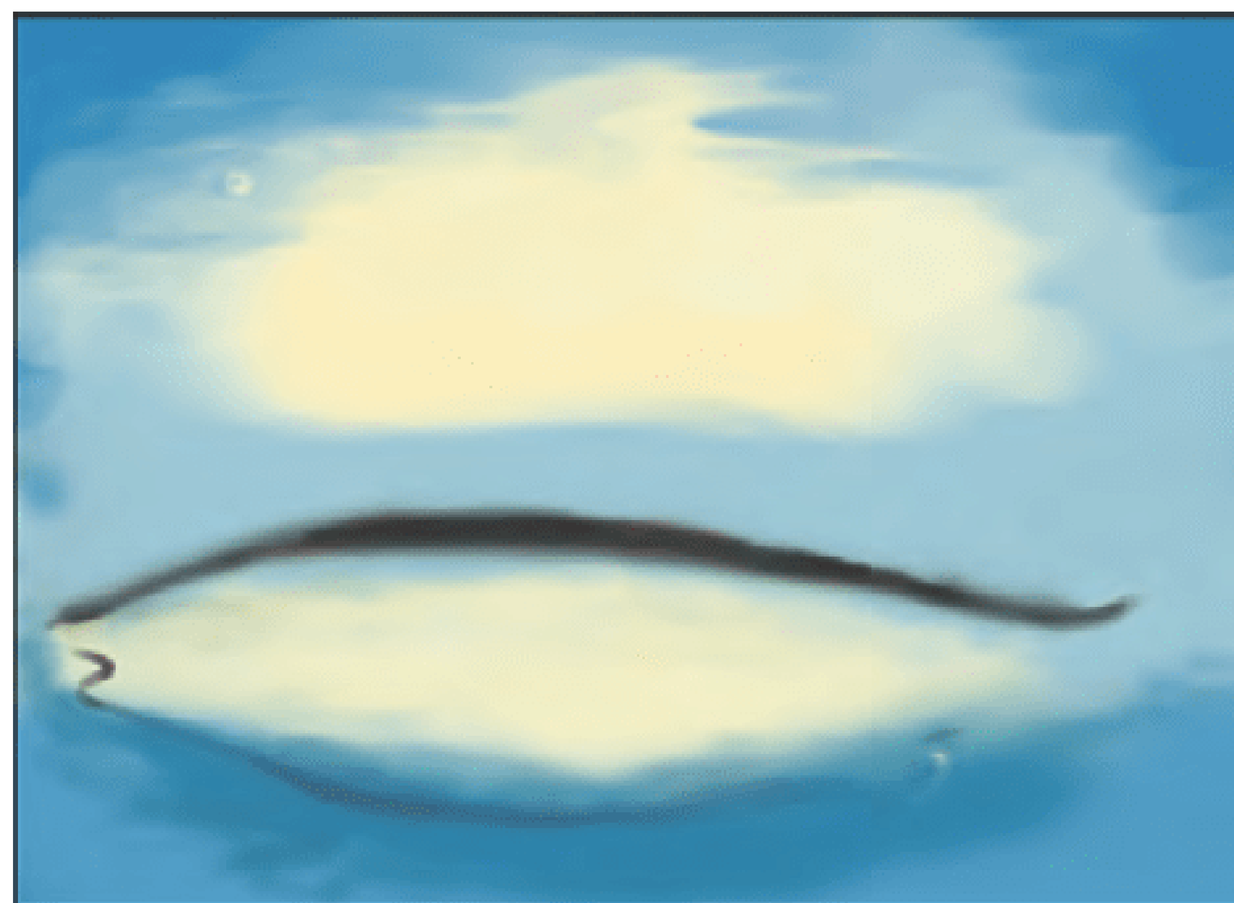


图 10-201

## 2. 绘制小山丘

**01** 新建图层，并重命名为“小山丘”，设置前景色为（R：70，G：125，B：136），单击画笔工具，在图像上绘制绿色，如图 10-202 所示。

**02** 设置前景色为（R：55，G：102，B：109），继续使用画笔工具在图像上绘制，加深山丘底部图像，如图 10-203 所示。

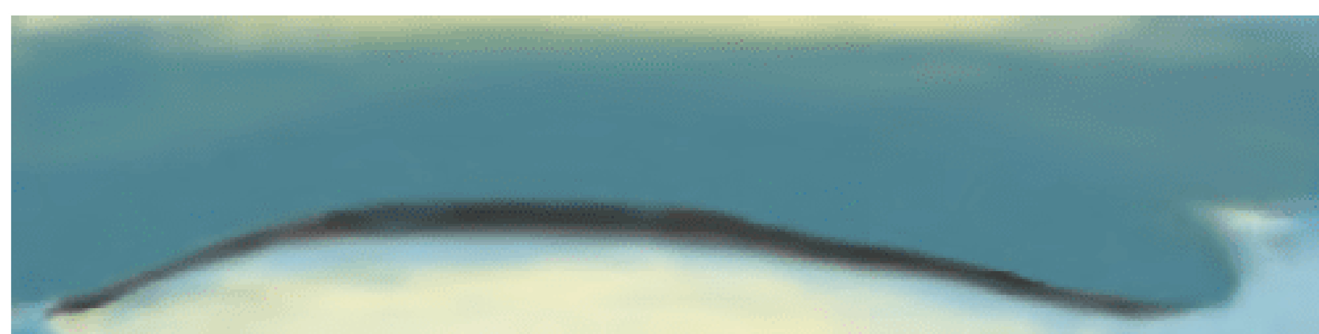


图 10-202

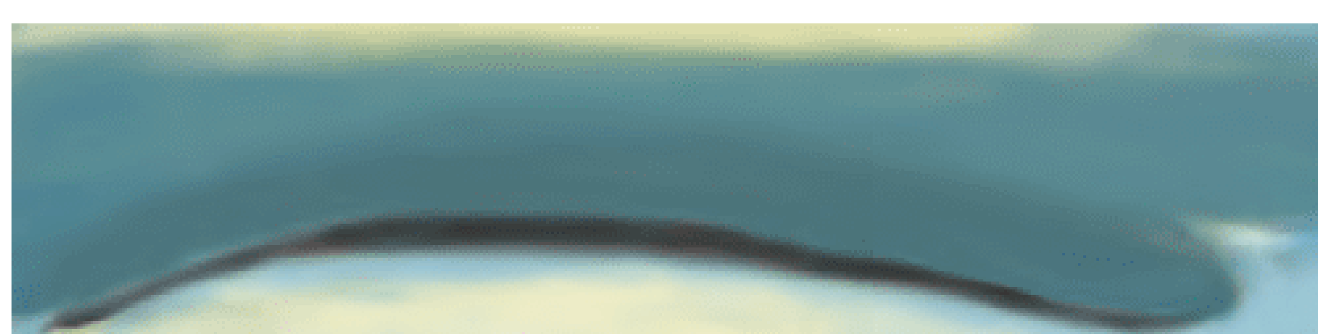


图 10-203

**03** 复制“小山丘”图层为“小山丘 副本”图层，分别设置前景色为（R：175，G：186，B：111）和（R：89，G：134，B：128），单击画笔工具，在山丘上绘制绿色，需要注意颜色之间的自然衔接，如图 10-204 所示。



04 复制“小山丘 副本”图层为“小山丘 副本 2”图层，单击画笔工具，分别设置不同的绿色和黄色，在图像上绘制出山丘的轮廓，效果如图 10-205 所示。

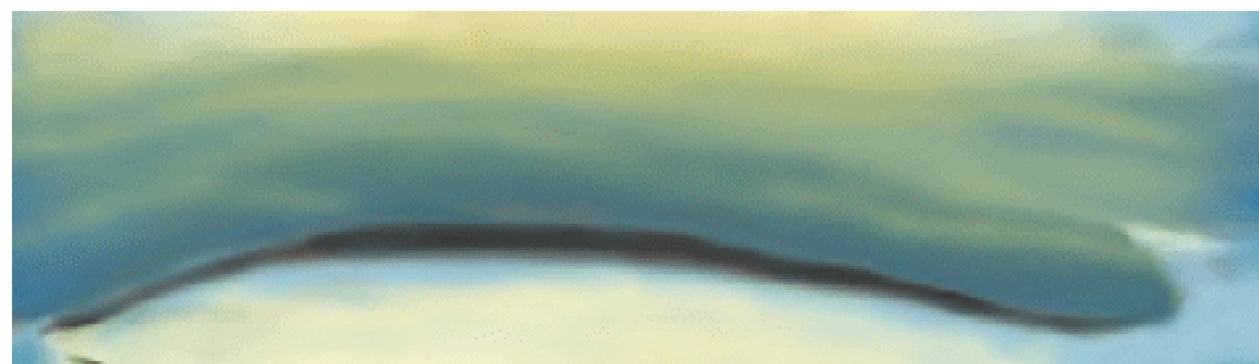


图 10-204

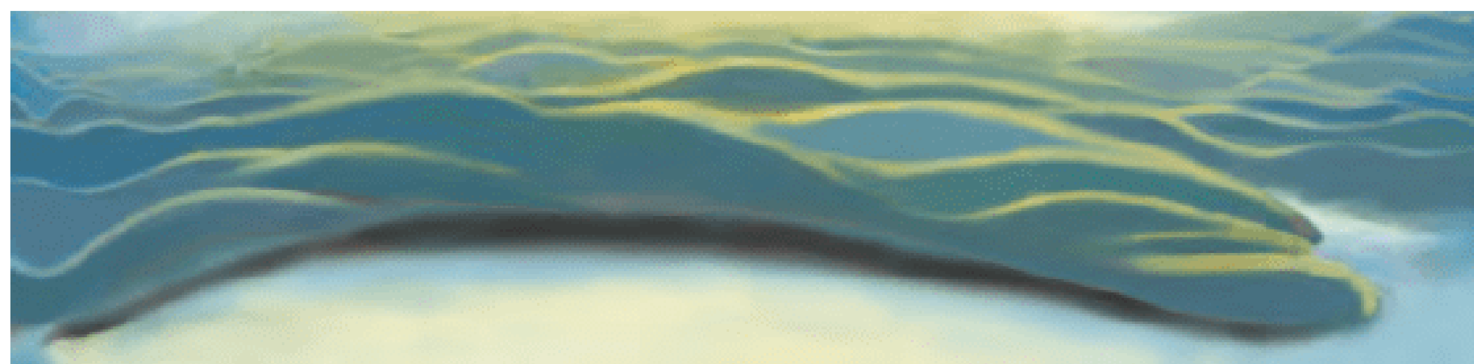


图 10-205

05 使用相同的方法进一步完善山丘图像，如图 10-206 所示。

06 复制“小山丘 副本 2”图层为“小山丘 副本 3”图层，分别设置前景色为（R：161，G：179，B：162）、“白色”和“黑色”，使用画笔在图像上绘制山丘的树木，在绘制时随时调节不透明以达到远景效果，如图 10-207 所示。

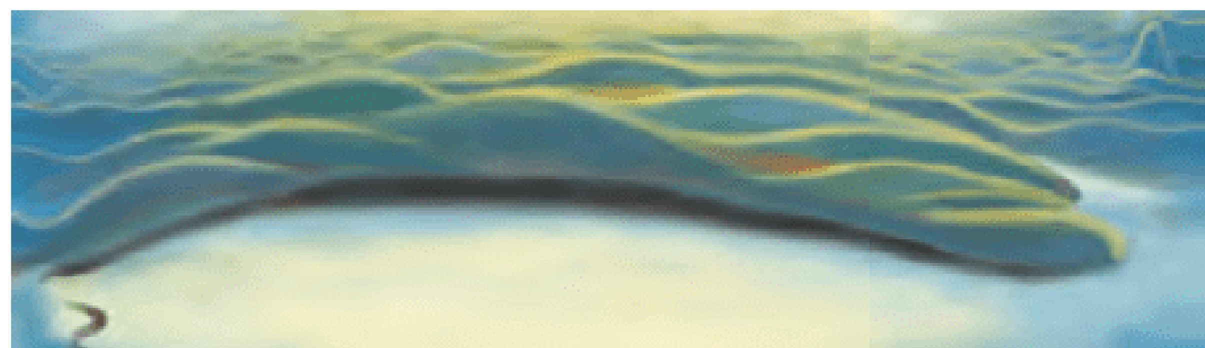
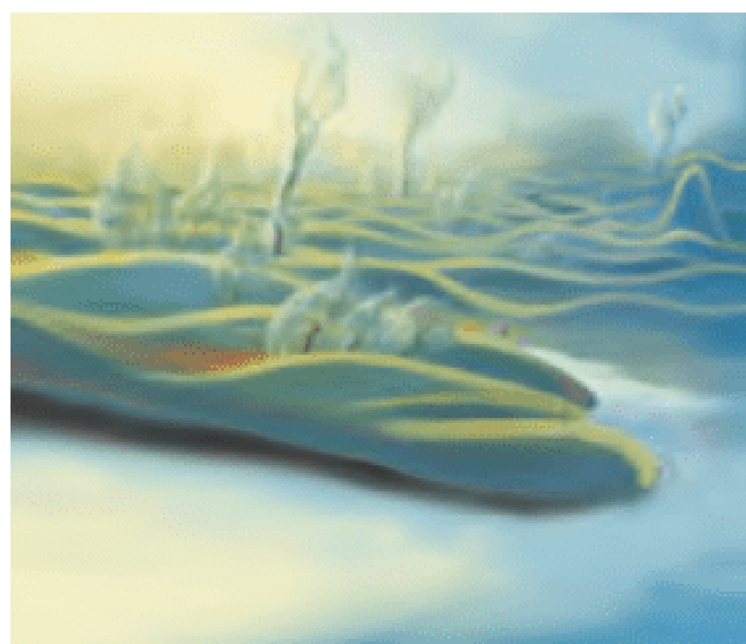


图 10-206



（a）



（b）

图 10-207

07 在“水天 副本 4”图层上新建图层，并重命名为“暗色”，如图 10-208 所示。

08 设置前景色为（R：152，G：88，B：47），单击画笔工具，在山丘下部绘制颜色，效果如图 10-209 所示。

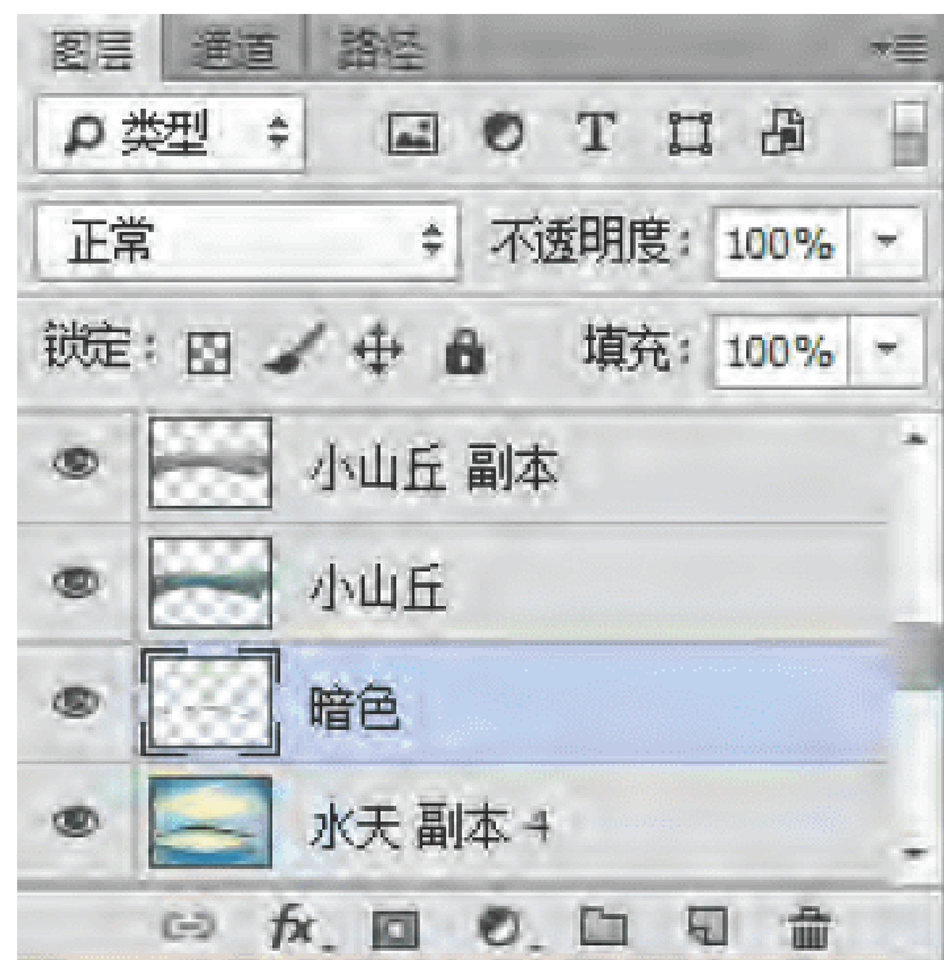



图 10-208

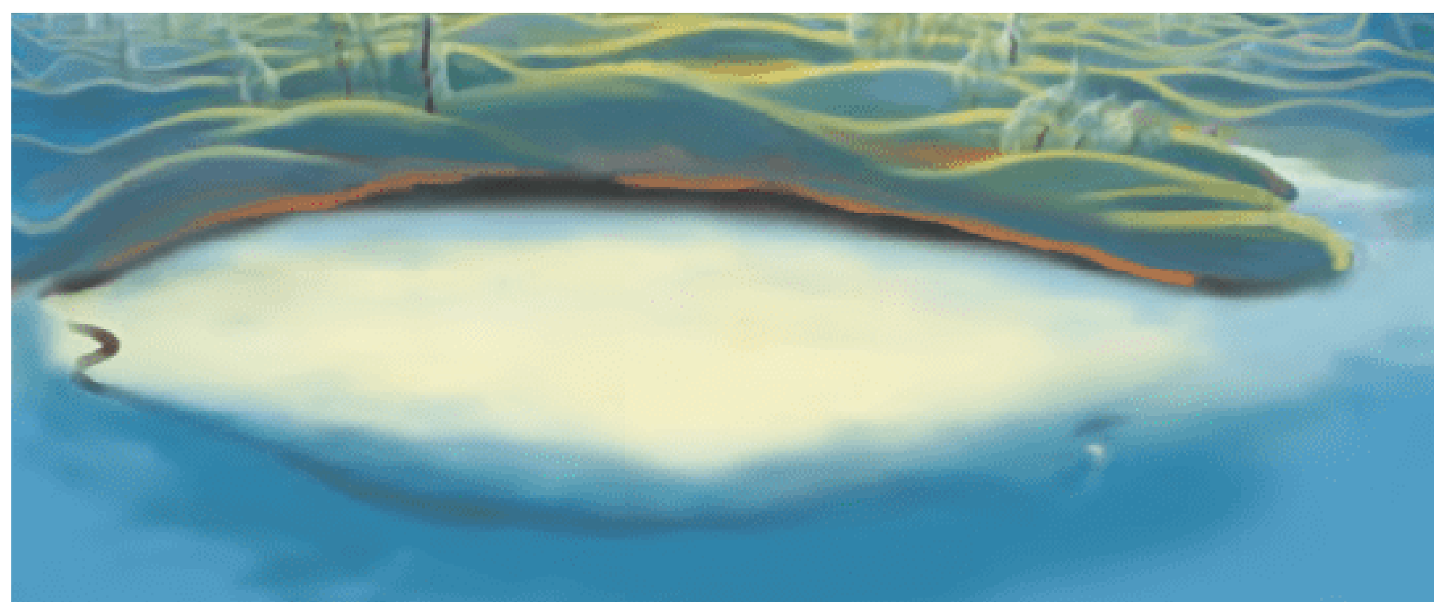


图 10-209

09 选择“小山丘 副本 3”图层，单击画笔工具，在图像上深层次地刻画山丘图像，效果如图 10-210 所示。

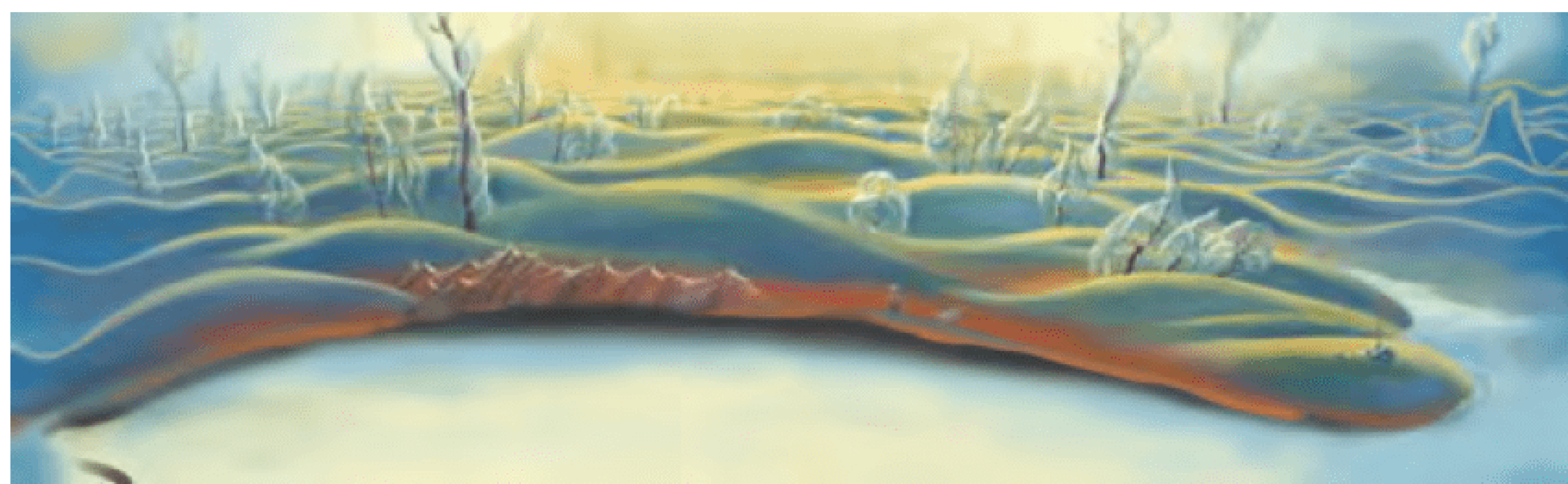


图 10-210

### 3. 绘制地面

01 新建图层并重命名为“地”图层，分别设置前景色为（R：141，G：83，B：40）和（R：221，G：123，B：64），使用画笔在图像上绘制地面，如图 10-211 所示。

02 单击减淡工具，在图像上简单地涂抹地面的局部，如图 10-212 所示。

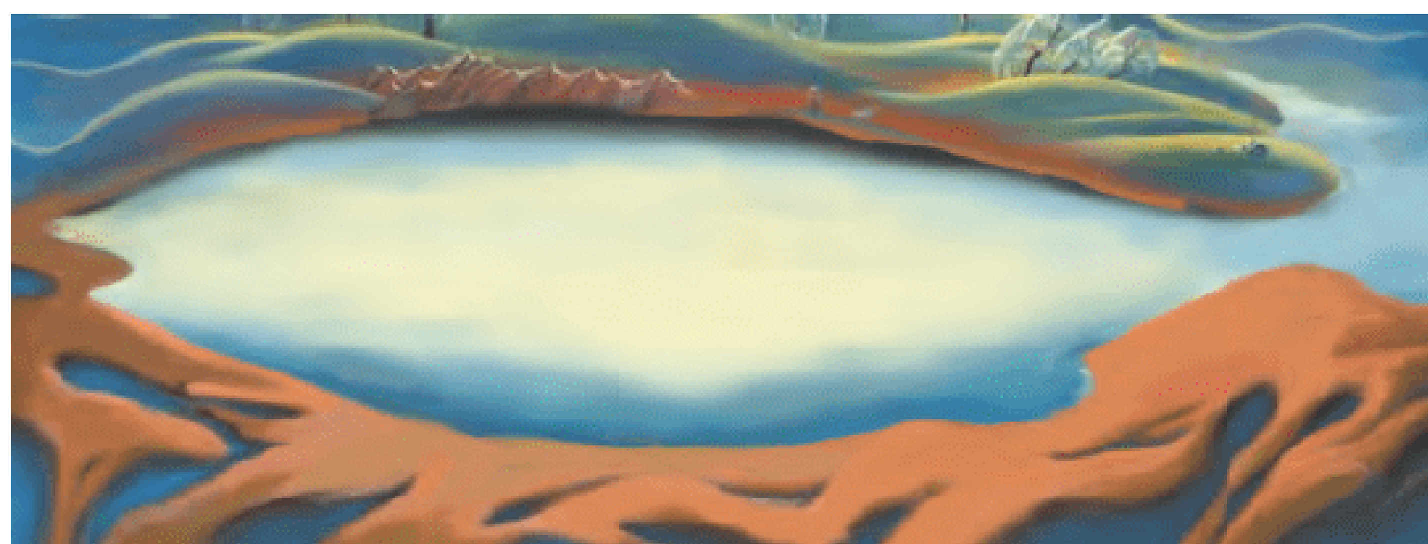


图 10-211

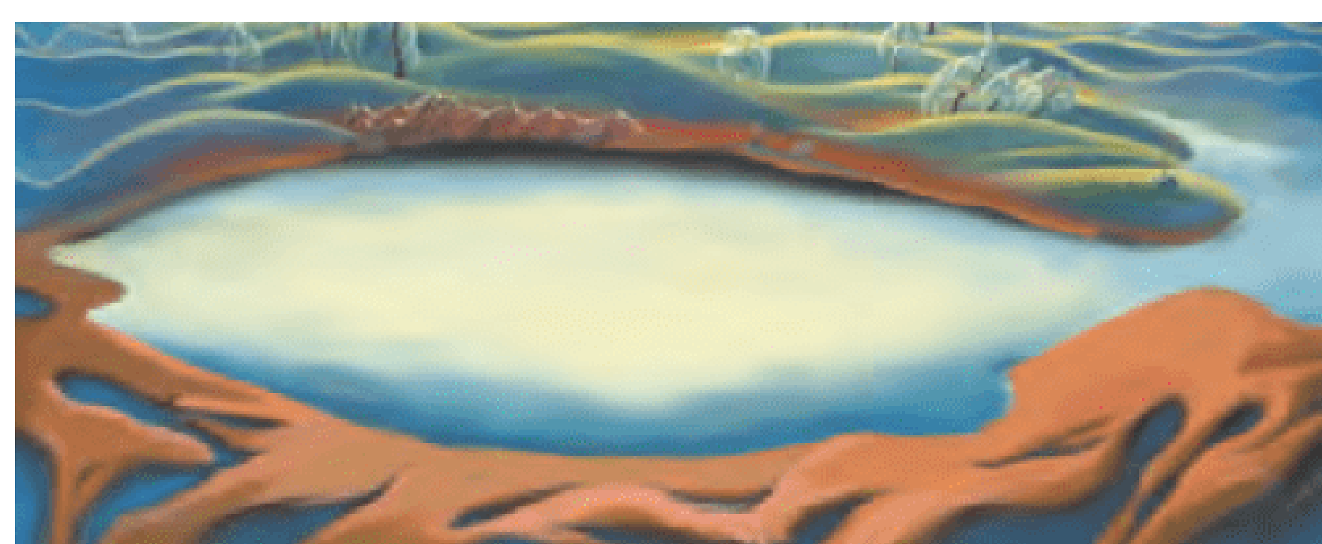


图 10-212

03 复制“地”图层为“地 副本”图层，设置不同的颜色进一步绘制地面，如图 10-213 所示。

04 新建图层，并重命名为“水面”，分别设置蓝色、黄色、绿色，绘制水面的效果，为了增加趣味性，添加一些人物，效果如图 10-214 所示。

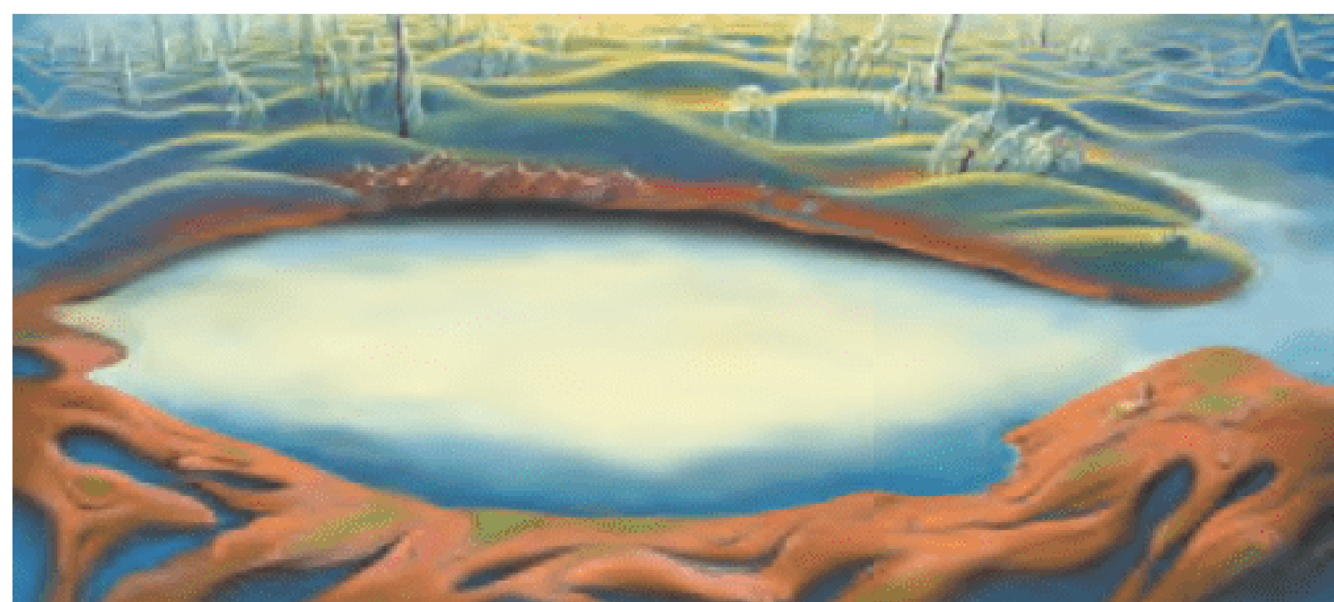


图 10-213

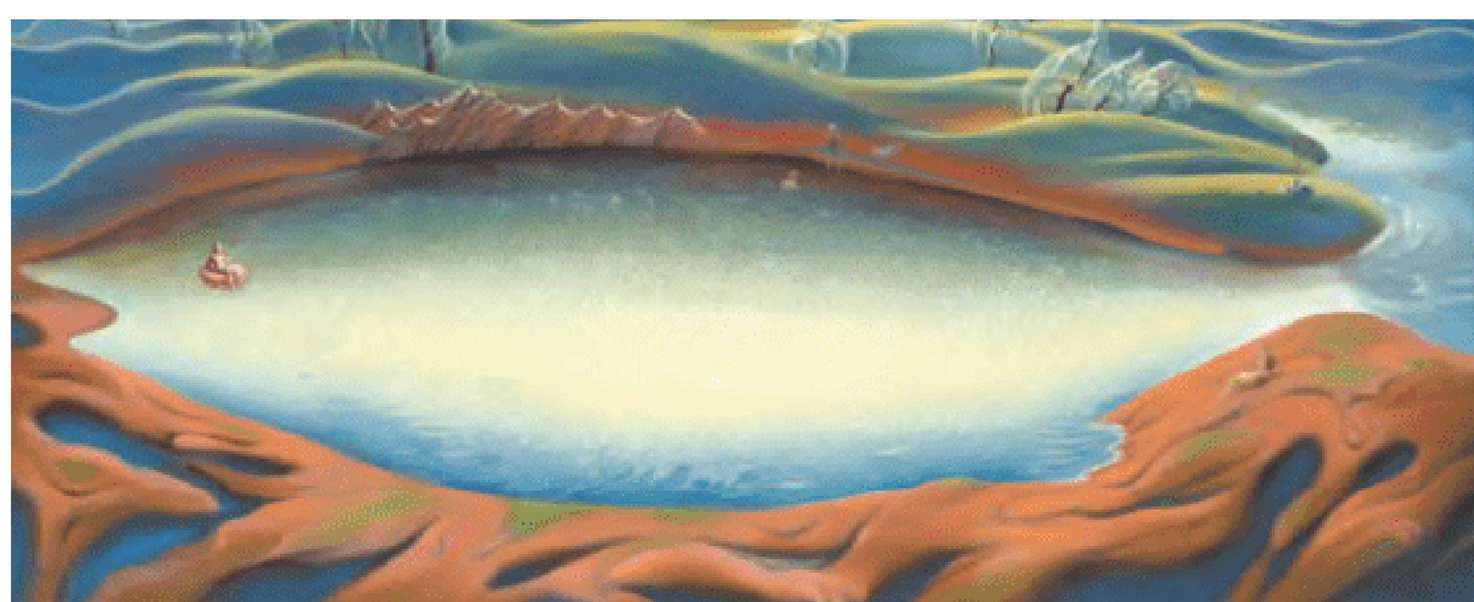


图 10-214

05 新建图层，并重命名为“远景”，如图 10-215 所示。

06 设置前景色为（R：255，G：212，B：137），单击画笔工具，在图像上绘制远景效果，如图 10-216 所示。

07 复制“远景”图层为“远景 副本”图层，分别设置前景色为（R:244，G:215，B:123）和（R:247，G：234，B：179），单击画笔工具，在图像上绘制细节，如图 10-217 所示。

08 在“水面”图层上新建图层，并重命名为“天空”，如图 10-218 所示。



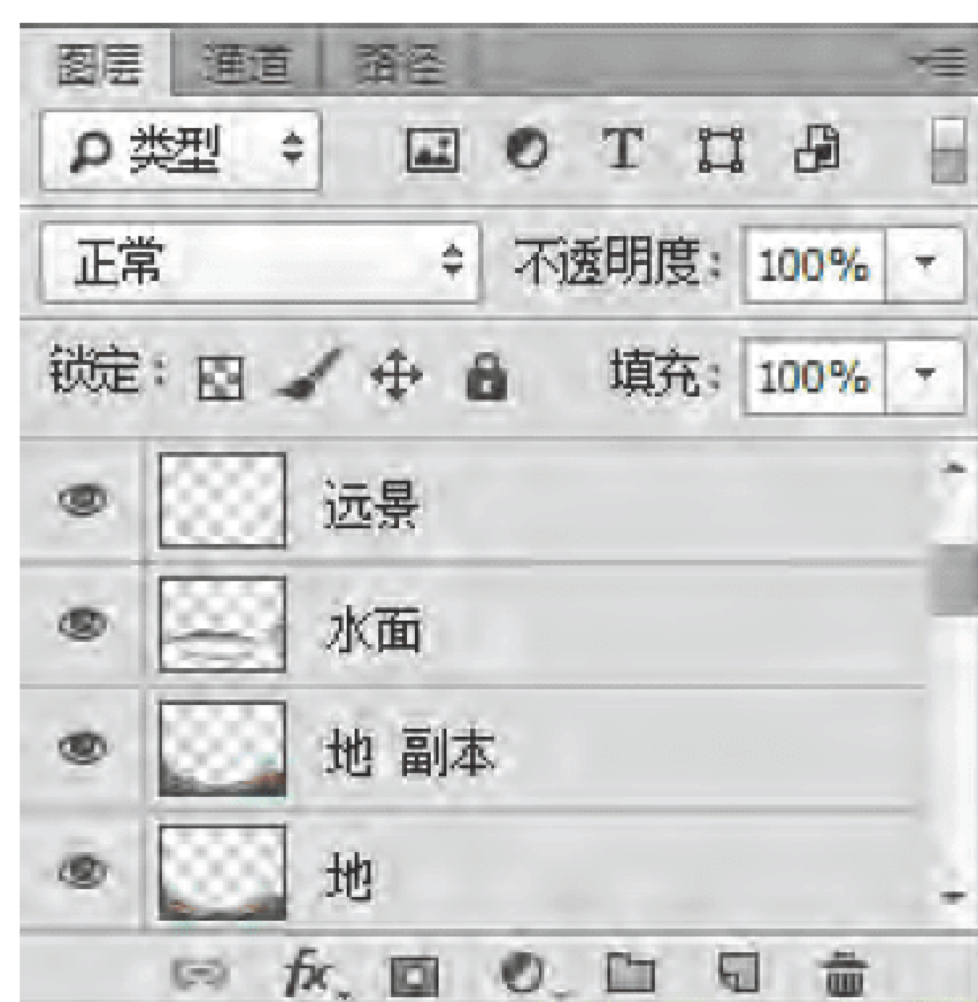



图 10-215



图 10-216

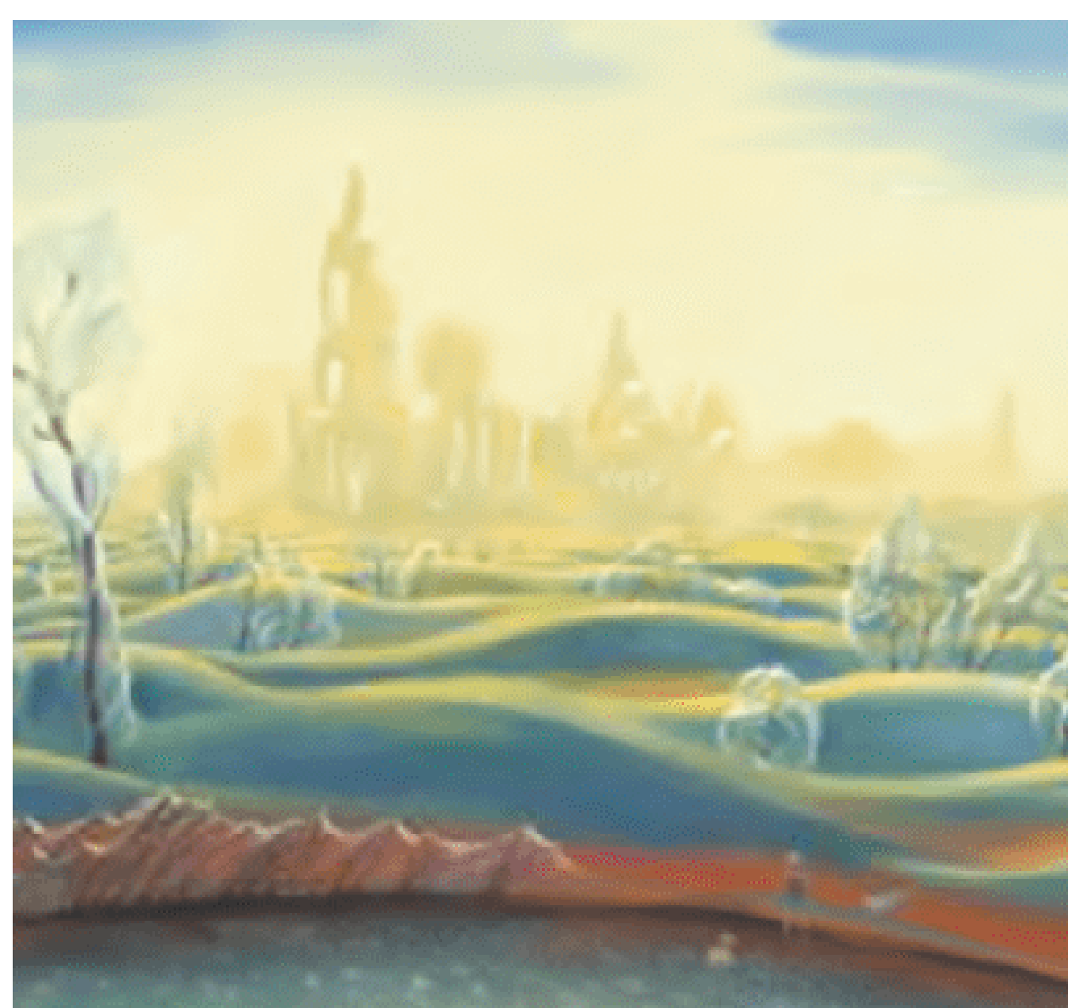


图 10-217

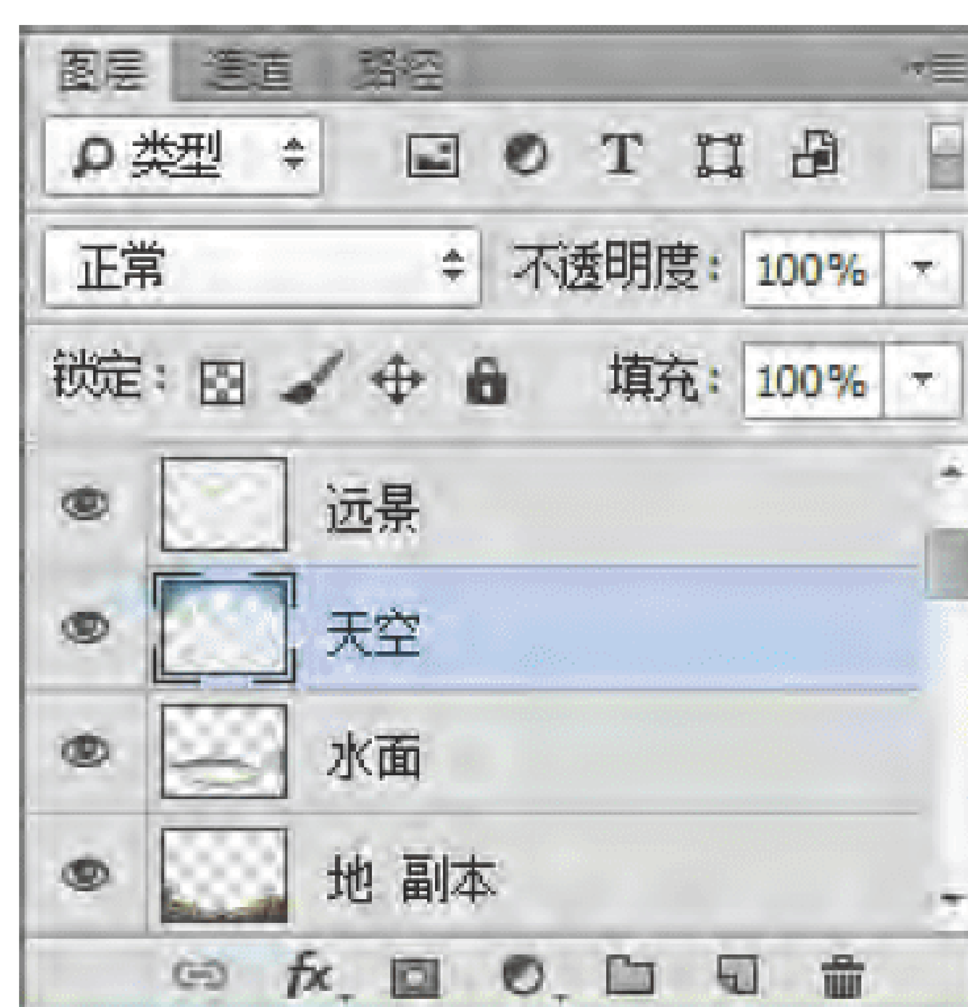



图 10-218

**09** 分别设置前景色为（R：175，G：203，B：216）和（R：0，G：99，B：171），单击画笔工具，在图像上绘制背景天空，注意颜色的深浅变化，效果如图 10-219 所示。至此，本案例制作完成。



图 10-219

## 10.4 上机练习

本例将练习如图 10-220 所示的游戏场景效果图，见光盘“源文件与素材 \ 第 10 章 \ 上机练习”。



图 10-220

在绘制时注意以下几个主要步骤。

- 场景颜色的设置，确定远景的色彩倾向，最后进一步对远景的山丘和树林进行刻画，在绘制的时候要注意远景的色彩和物体的轮廓要处理得稍虚些，这样更能衬托前景。
- 绘制地面的色彩，在相同的色系中进一步刻画地面的细节，在绘制的过程中要特别仔细地揣摩地面的缝隙和深浅的变化，突出地面的质感。
- 通过画笔工具绘制树丛的大色，在树丛的细节处利用画笔勾画出树叶的轮廓，然后使用相同的方法绘制树干。
- 利用画笔工具使用相同的方法在右侧的树丛上绘制细节，然后用画笔绘制一些木桌和凳子，增添画面的趣味性。
- 在桌凳上绘制出一些细节，然后完善画面上的竹棚。